平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1992 10月号 OCTOBER

SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

▶ビープ!メガドライブ◀

480YEN

1992年10月1日発行
(毎月1回1日発行)
第8巻10号通巻94号

MEGA-CD PRESS

ファイナルファイト OF MEGA-CD
タイムギャル
シルフィード
ぎゅわんぶらあ自己中心派2
ゆみみみっくす

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
ランドストーカー
レミングス
提督の決断
Junker's High
チキチキボーイズ
エアーマネジメント

特集
シューティングエクスタシー

メガドラ最新シューティングゲームの光と影、そして快感を総力特集!

別冊付録
ヴィクセン357 BASIC MANUAL
メサイヤの最新SLGを徹底攻略!

鬼が舞う

殺陣衆（タテシュー）、コンパイルが創り上げた
至高シューティングの進化最終形態！

4画面に渡る超巨大敵キャラクター出現
超高速縦スクロールで展開する戦国絵巻
MEGA-CD本領発揮！サウンド・トラック

いくぞ、アレスタ！
お前の力を見せてくれ！！

電忍アレスタ

Nobunaga and his Ninja force

MEGA-CDディスク ©1992 COMPILE
11月発売予定 6,800円（予価）

君は時に隠された地獄をみる

SEGA

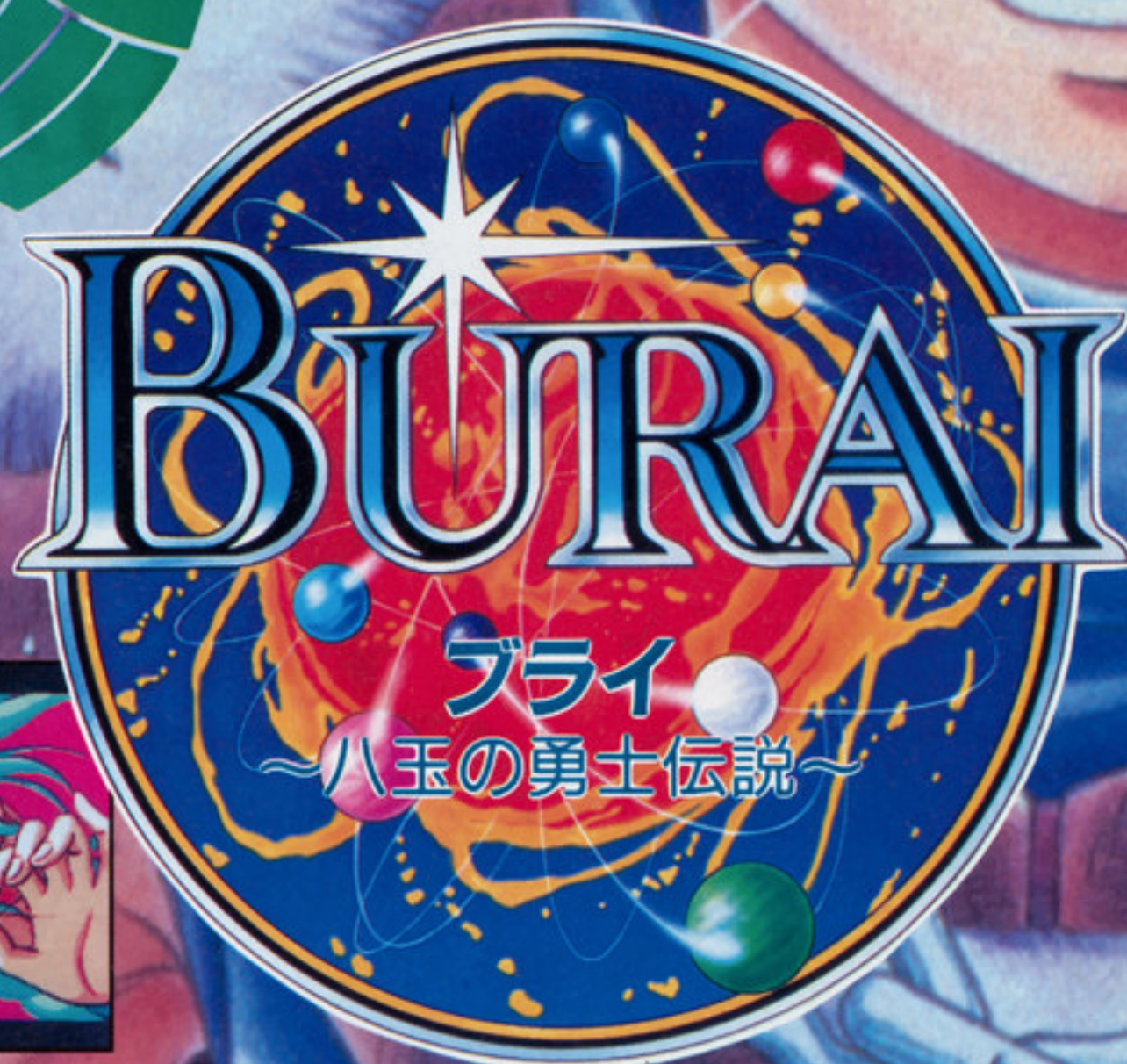
株式会社 セガ・エンタープライゼス
東品川事業所〒140東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068お客様サービスセンター

MEGA CD

八つの魂が出逢う時、世界が動く。

ブライ見参

あの"ブライ"がMEGA-CDで
パワーアップして復活!

BURAI
ブライ
～八玉の勇士伝説～

臨場感あふれるサウンド!
拡大・縮少の迫力戦闘シーン!
そして豊富なアニメシーン!
それらすべてがMEGA-CD!!

MEGA-CDディスク　9月10日発売予定　7,800円(予価)　イラスト/荒木伸吾&姫野美智

メガドライブのハイパーアタッチメント
MEGA-CD
大好評
発売中

●MEGA-CDのシステムにはメガドライブ(別売)が必要です。

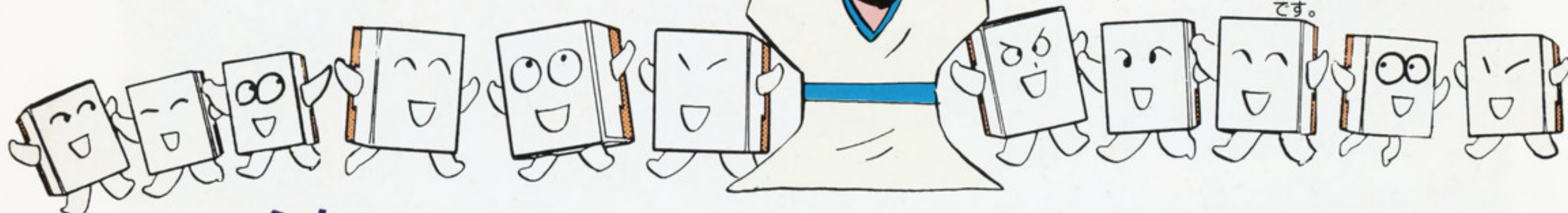
メガドライブ
+1
プラスワン

ラッキーなトクダネ!!
人気ゲーム「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」がついてくる、お得な"メガドライブ プラスワン"に入っているアンケートハガキを送ると、抽選で200名様に、年末発売予定の「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」が当たります。
応募締切:1992年9月30日(当日消印有効)

MEGA DRIVE

MEGA CD

MEGA・CD専用

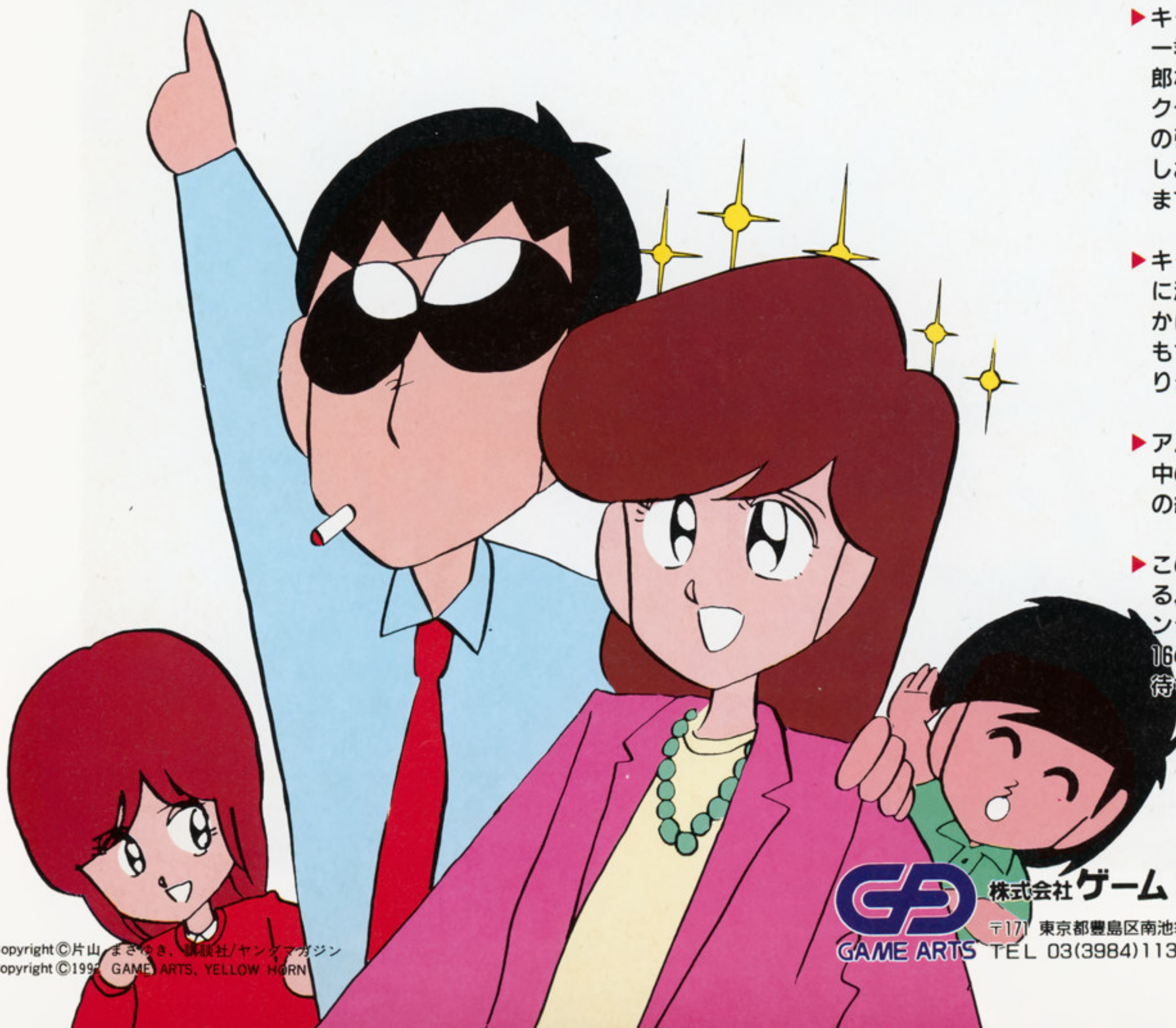
この商品は，株セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

ぎゅわんぶらあ 麻雀ゲーム 自己中心派2

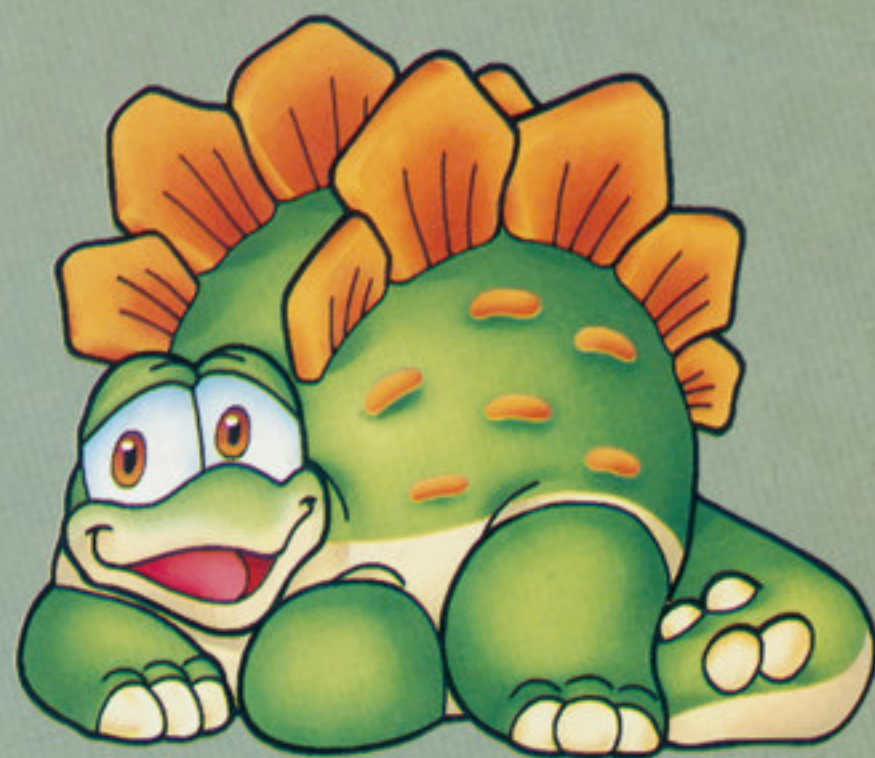
激闘！ 東京マージャンランド編

▶キャラクタ総数は，51人，ソニー君，ハルタン星人，北家拳士郎など，要望の多かったキャラクタを全て含み，さらに不思議の引きのアリス，フルディ，おしおきママなどが追加されています．

▶キャラクタのアクションがさらに激しくなりました!! 表情も豊かになり，セリフも増えました．もちろんそのすべてが肉声で迫ります．

▶アルゴリズムが改善されゲーム中の思考スピードは，「麻雀道場」の約3倍に!!（当社比）．

▶この豪華メンバーが一堂に会する，娯楽の殿堂“東京マージャンランド”!! 4つのワールド，16のアトラクションがあなたを待ち受けています．

GAME ARTS
株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL 03(3984)1136

遅れてホントに、ゴメンネ。

というのも、皆さんの期待をたっぷり集めた「アフターバーナーⅢ」の新発売が、11月20日に延びてしまったのです。「アフターバーナーⅢ」は、その期待が大きいだけに、ヘンな妥協をして世に送り出したくない。後々まで悔いが残る。と、CRI制作スタッフ一同が考えました。しかし現在、さらにゲーム性を高くして面白さを増していますので、その完成度は天下一品の折紙付き。きっと11月20日には、「待っててよかった!」と、喜んでもらえるはず。と、CRI制作スタッフは、いま徹夜を重ねております。

これが、熱い期待に応える「アフターバーナーⅢ」の5大特徴だ!

①リアルなコックピットから、緊張感あふれるドッグファイトが楽しめる。
②メガCDの機能をフルに活かした、ハイパー・サウンドとリアル・グラフィック。
③プレイヤーの視点に合わせて、前後に動くダイナミック・コックピット・システム。
④アフターバーナー・レベルは、スロットルでクィック・コントロール。
⑤自機・敵機の動きが、よりダイナミックに、よりスムーズに反応。

11月20日新発売予定

価格 8,400円(税別)
メガ・CD専用
©SEGA 1991
REPROGRAMMED BY CRI 1992

AFTER BURNER III™
アフターバーナーⅢ

売行き絶好調!!

SPEEDBALL 2

海外名作シリーズ第1弾の
フューチャー・スポーツ。

スピードボール2

4メガROM 価格6,800円(税別)

MEGA CD　MEGA DRIVE

つまり、ボクらのイトコです。

ボクら「ダイナブラザーズ」をつくってくれたCRIの制作スタッフが、メガドライブに完全移植。海外パソコン版で、あのポピュラスを越えたといわれるシミュレーションゲーム「メガロマニア」が新登場します。すでにヨーロッパで大ヒットして、はるばる海を越えてやってきました。もちろん、日本ではじめての話題作。ボクら「ダイナブラザーズ」は、あっという間に有名になりましたが、「メガロマニア」も戦略性といい、キャラクター性といい、親戚の血筋を感じてなりません。ボクら同様、可愛いがってね。

日本初公開!! これが「メガロマニア」の4大特徴だ!

①4人の個性派キャラクターが登場。敵キャラクターもそれぞれ性格が違い、戦い方も変化。一人専用プレイでも、対戦プレイのようなゲーム展開。
②領地によって、採れる資源が違う。豊富な資源を得られる領地を征服すれば、敵キャラクターより有利な展開になる。
③ターン性などの待ち時間がない、リアルタイム性。新タイプのシミュレーションだが、完成度は抜群。マウス・オペレーションの操作感をパッドで再現。
④奥の深い27マップ。無限に近い攻略法が存在する。何度チャレンジしても、飽きない。

年末新発売予定

8メガROM SLG　価格未定

©Sensible Software ©Virgin Games
©ECSECO DEVELOPMENT CO., LTD
©CRI

MEGA LO MANIA™

メガロマニア

好評発売中!!

コミカル戦略
シミュレーションゲーム。

ダイナブラザーズ

8メガROM SLG 価格8,800円(税別)

©CSK 1992
CRI 1992

CRI 株式会社 CSK総合研究所
〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1 TEL0423(75)1345 FAX0423(75)0095
●くわしいお問合せはアミューズメント事業部営業部までどうぞ。

Victor

堂々の大活劇!

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです

MEGA CD

プリンス・オブ・ペルシャ

捕えられた姫を救うために、生死を賭けた戦いが始まる。
待ち受ける敵、幾層にも連なる迷宮、頭脳を試す罠・・・・
ペルシャの宮殿を舞台に展開する、息もつかせぬ、これが大活劇。

リアルで滑らかなキャラクターの動きと迷宮内に秘められた様々な仕掛け
完成度抜群のアクション・パズル・ゲームとして世界中を驚かせた、
あの「プリンス・オブ・ペルシャ」が、ふんだんに取り入れられたアニメや
CD音源を多用した音楽、そして見事なゲーム・バランスと
MEGA-CDならではのクオリティーでいよいよ登場!

好評発売中
希望小売価格
¥7,800
(税別)

縦横無尽の大活躍!

MEGA CD

ワンダードッグ

■日本ビクターから発売になったCD-ROM内蔵一体型マルチアミューズメントプレイヤー WONDERMEGA のマスコットキャラクター「ワンダードッグ」が主人公で大活躍
■オープニングやエンディングの楽しいアニメはもちろん、背景の多重スクロールや大仕掛のトリックなど「MEGA-CD」の機能をフルに活かしたグラフィック
■歩く、走る、跳ぶ、穴を掘る、空を飛ぶなど多彩な動きとコミカルなキャラクター
■小さく可愛いキャラクターから画面一杯の「デカキャラ」まで約400種の敵キャラ
■全8面のスリル満載の横スクロール型のアクションゲームで「MEGA-CD」の新しい魅力を満喫下さい

9月25日発売
希望小売価格
¥7,200
(税別)

これはまさに格闘技!

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです

MEGA DRIVE

近未来ハイパー・カー・アクション・ゲーム
メタル・ファング

カー・アクションのスピードと興奮にローラー・ゲームのスリルをミックスした全く新しいカーレース・ゲームの登場だ。

用意された32人の変化にとんだプレイヤーから4人を選択して1チームを編成
「攻撃」と「守備」に分かれて対戦し、決められた時間内にどれだけ周回出来るかのポイントを争います 相手を妨害したり、クラッシュさせたりと作戦を考えながらのプレイは、まさに格闘技
＊発売日が変更になりましたので御了承下さい

近日発売予定
価格未定

発売元:ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

MEGA CD

奴は・・・誰だ？

LIPシステム第2弾！

Language·Instructive·Picture·System。
「魔法の少女シルキーリップ」で開発されたシステムで、対話によりプレイヤーのステータスや属性などが変化していく。通常のADVの様に行動やセリフを選択するのではなく、キャラの感情を選択して会話をするのが、ＬＩＰシステムの大きな特徴となっている。
今回の「Aランク サンダー」では、システムが更にバージョンアップされている。

- ドラマチックな8話構成
- 戦闘シーンはビジュアル・カードバトルを採用
- 会話モードを更にバージョンアップ

主題歌／子門真人！
モンスターデザイン／韮沢靖
原作・企画／遠藤正二朗

'92年·冬 発売予定 価格未定

アドベンチャーRPG
A-RANK サンダー

RIOT

株式会社日本テレネット 第一開発事業部
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
TEL.(03)5394-6601

メガ・CD専用
2P対戦可能

MEGA DRIVE
MEGA CD

闘神の眠りを醒ませ
課せられた使命は戦うことのみ

BLACK HOLE ASSAULT

ブラックホール アサルト

PLAYER 99.9 82 PLAYER 96.5

PLAYER 99.9 81 PLAYER 96.4

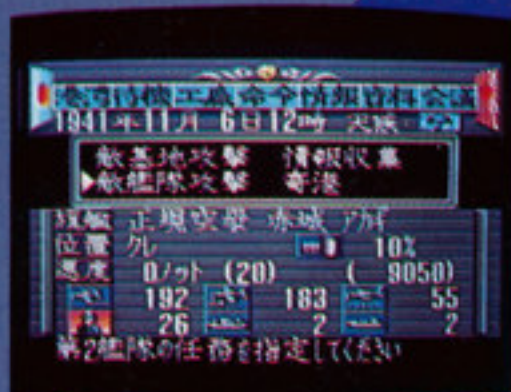
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミBLD.3F TEL：(011)-561-1370

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.

KOEI MEGA DRIVE SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

ゲームが始まれば、きみは勇敢な提督だ。
太平洋の覇権を目標に、巨大戦艦を指揮して進む。
さて、提督にまず必要な能力といえば判断力。
会議、戦闘等、決断しなければならないことは多い。
ではここでいくつかのコツをお教えしよう。
例えば艦隊を出港させるにも、やり方があるのだ。

決断のス・ス・メ。

START

◆出港
ついに母港・呉を出る日が来た。
航海の準備は万全だろうか。
また第一の目標は何だったか?
会議で決定した重点目標や、戦略を
もう一度チェックしてみてほしい。
明日はもう、太平洋の上なのだから。

◆燃料補給
太平洋上で燃料切れを起こしたら
大問題だ。充分な補給が戦艦の命。
一斉にではなく、先に出港する艦隊を
決めて順番に補給すれば効率がよい。

◆艦隊編成
空母、駆逐艦、潜水艦など様々な
種類の艦艇を編成するコツは、
自分の戦略をよく考えることだ。
待ち伏せ、奇襲、情報収集を行う
潜水艦隊を作ってみるなど、
戦略に合わせて編成してみよう。

◆メイン画面
すべての始まりはここから。
必要なコマンドは使いやすい
プルダウンメニュー方式だ。
この画面の中で、次の作戦を常に
練ることで勝利が近づくだろう。

◆会議
陸軍と行う作戦会議だ。ここで
どの基地を守り、どこを攻めるか
決定する。自分の要望を通すには、
作戦能力の高い将校を出席させて
根気よく説得することが大事だ。

メガドライブ
スーパーファミコン
9/24
同時発売

作曲 宮川 泰

WWIIゲーム

提督の決断

メガドライブ(8メガROM バッテリーバックアップ付)・スーパーファミコン(10メガROM バッテリーバックアップ付):14,800円

●パソコン各機種:14,800円~16,800円/withサウンドウェア(CD付)14,800円●スーパーガイドブック:980円(税込)9月下旬刊行予定
●ハンドブック:1,860円(税込)●CD:H29E-20006:2,987円(税込)/CT:26CE-1006:2,678円(税込)
※画面写真はスーパーファミコン版のものです。

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(ファミコン専用)
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用下さい。全商品のお取り扱いをいたします。お問合せはユーザーサポート係(Tel.045-561-6861)まで。
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■スーパーファミコンは任天堂の商標です。/〈メガドライブ版〉この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。 ■価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)

MEGA DRIVE

DDS520システムで、冒険世界は平面から立体へ。

驚きの立体感で探検開始!

皇帝の財宝は、メルカトル島にあるという。
この情報は、一緒に旅をするプチデビルの
フライデーから教えてもらった。おっと、オレは
トレジャーハンターのライルだ。よろしくな。
でも、おかしな同業者もお宝を狙っているらしい。
さあ、目も眩む宝の山めざして、
バーチャルアドベンチャーに出発しようぜ。

DDS 520
Diamond Shaped Dimension System

※DDS520:菱形で構成された3次元空間システム

立体感のある絵を描くと、立方体はひし形の四角の組み合せになるよね。「DDS520」プログラミングシステムは、このひし形でマップを構成する画期的なシステムなのだ。だから〝ランドストーカー〟の世界も今までのゲームでは体験できなかった立体視覚効果が可能になったんだ。つまり、高さと前後感をリアルに表現した斜め45度見おろしの立体世界でゲームが展開するわけなのだ。

バーチャルアドベンチャー
LANDSTALKER

ランドストーカー
〜皇帝の財宝〜
10月発売予定 8,700円

16メガ
バッテリーバックアップ

◆◆ 立体視覚効果を可能にした「DDS520」システム! ◆◆

※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

メガドライブ +1 プラスワン

大好評発売中
MEGA DRIVE

ラッキーなトクダネ!!
人気ゲーム「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」がついてくる、お得な〝メガドライブ プラスワン〟に入っているアンケートハガキを送ると、抽選で200名様に、年末発売予定の「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」が当たります
応募締切:1992年9月30日(当日消印有効)

CONTENTS

フライデー「そんなヒマはないのよねー あたしといっしょにお宝さがしに・・・いくわよっ！

カバーイラスト・伊川英雄　カバーデザイン・渡辺 縁

SHOP DATA

メガドラソフト売上げ TOP10

SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今月はこの夏の新作ラッシュを受けて話題作が目白押し。上位陣を見る限りまだまだカートリッジが優勢みたいだけど、CDもそろそろ粒が揃ってきたみたい。オリジナルあり、人気作の続編ありと今月は要チェックソフトが多いぞ。

1位 NEW SOFT アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ

2561 POINTS

今年のセナはあんまり調子がよくないみたいだけど、ゲームのほうはなかなかの売れ行きでトップに。大きな変更がないのは残念？

セガ／'92・7・17／7,800円／RAC／8M、B・6

2位 NEW SOFT 炎の闘球児ドッジ弾平

1509 POINTS

原作の人気と超低価格が効を奏して2位をキープ。この値段でこのデキのよさは特筆ものだぞ。対戦時の必殺技の応酬も熱いぜ！

セガ／'92・7・10／3,880円／SPT／4M、B・1

3位 NEW SOFT THUNDER FORCE Ⅳ

1311 POINTS

ついに登場した人気シリーズの最新作。難易度の高さはあい変わらずだけど、挑戦意欲をかき立ててくれるぞ。最終兵器もイカス。

テクノソフト／'92・7・24発売／8,800円／SHT／8M

4位 NEW SOFT デトネイター・オーガン

アニメビデオなみの絵が嬉しいデキ。ロボットマニアは買いだ。

ホット・ビィ／'92・7・31 7,800円／ADV／CD

801 POINTS

5位 前回二 闘技王キングコロッサス

あの荻野真氏が監修した話題作。シナリオ展開はなかなか泣ける？

セガ／'92・6・26 5,800円／RPG／8M、B・3

654 POINTS

6位 前回1位 LUNAR THE SILVER STAR

グイグイ引き込まれるストーリーが最高。CDユーザー必携だ。

ゲームアーツ／'92・6・26 7,800円／RPG／CD

603 POINTS

7位 前回9位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

続編の発売を控えてもまだまだ人気のソニック。2も期待だ。

セガ／'91・7・26 6,000円／ACT／4M

447 POINTS

8位 NEW SOFT TOP PRO GOLF

久々のゴルフゲームは選手も豊富でキレイだぞ。初心者もOK。

ソフトビジョン／'92・6・19 8,800円／SPT／8M

303 POINTS

9位 NEW SOFT オリンピックゴールド

白熱したあの感動が楽しめる。4年に1度のゲームだ。

セガ／'92・7・24 4,800円／SPT／4M

248 POINTS

10位 NEW SOFT グレイランサー

多彩なガンナーの攻撃が爽快なシューティング。デモもいいぞ。

メサイヤ／'92・7・17 8,300円／SHT／8M

149 POINTS

SHOP DATA

ゲームギアソフト売上げ TOP5

GO! GO! G.G! GO! GO! G.G!

ゲームギアの人気ソフトをRESEARCH!!

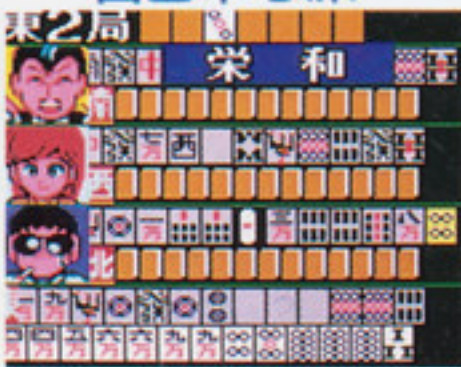
メガドラソフトの活況をよそにちょっと夏はさびしかったゲームギア。とりあえずは秋の大作群(?)に期待かな。

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	2	ソニック・ザ・ヘッジホッグ セガ／91年12月28日発売／3,800円／ACT	183
2	1	ぎゅわんぶらあ自己中心派 セガ／92年6月12日発売／3,800円／TAB	177
3	—	HYPER 超プロ野球 セガ／92年4月24日発売／3,500円／SPT	80
4	—	オリンピックゴールド セガ／92年7月24日発売／3,800円／SPT	52
5	5	ひょっこりひょうたん島 セガ／92年6月2日発売／3,500円／ACT	43

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は7月1日〜7月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●おもちゃのマリヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口

1 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

メガドラ版にも負けないデキのソニック。GG版ならではの面は、1度はやるべし。

2 ぎゅわんぶらあ自己中心派

GGといっても完成度は高い。キャラも多いぞ。

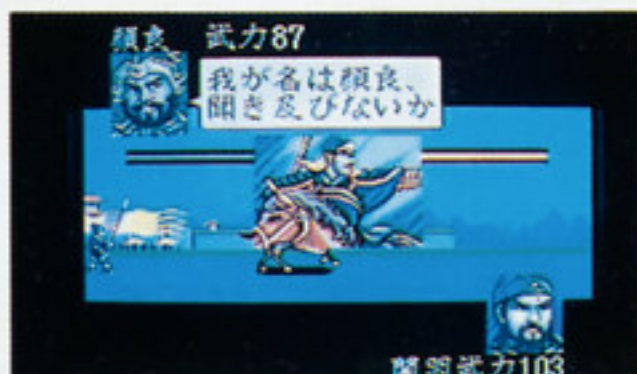
4 オリンピックゴールド

選手の数はやや少ないけど、十分に楽しめるよ。

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

先月の「ファイナルファイト」の移植決定に続き今月も「三國志Ⅲ」「ロードス島」など、最近のメガドラは移植決定が満開状態だぞ。来月は某大手メーカーの参入発表もあるから、期待してろよ？

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	ストリートファイターIIシリーズ カプコン／VG他	170
2	3	プリンセスメーカー ガイナックス／パソコン	59
3	6	アラビアンファイト セガ／VG	27
4	7	ウルフファング データイースト／VG	26
5	10	天地を喰らう カプコン／VG他	25
6	15	キャプテンコマンドー カプコン／VG	24
7	5	コットン セガ／VG	22
8	8	サイレントメビウス ガイナックス／パソコン	21
9	9	銀河英雄伝説 ボーステック／パソコン他	20
10	—	スターブレード ナムコ／VG	19
11	12	ファイナルファンタジーシリーズ スクウェア／FC他	18
12	—	キング・オブ・モンスターズ2 SNK／VG	17
13	11	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	16
14	—	達人王 東亜プラン／VG	15
15	20	シムシティ イマジニア／パソコン他	14
16	17	Ysシリーズ ファルコム／パソコン他	13
17	19	ドラゴンクエストシリーズ エニックス／FC他	12
18	—	ラッドモビール セガ／VG	11
19	14	天外魔境シリーズ ハドソン／PCエンジン	10
20	18	F-1エキゾーストノート セガ／VG	9

※このポイントは8月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

祝 三國志III

この春パソコンで空前の大ヒットとなった光栄の超話題作が早くも登場。処理速度も最高だぞ。

祝 ロードス島戦記

セガの正式発表はないが、一部で報じられたようにCDへの移植は内定してる。完成は遠い？

祝 タイムギャル

ウルフ・チームのLDゲーム移植第2弾はファンも多いタイムギャルだ。過去、未来で戦え。

※「ロードス島戦記」の写真はパソコン版のものです。

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

今月も「ストリートファイターII'」が独走中だけど、最近はほかのソフトも追い上げが激しいみたい。AMショーで次の主役は出てくるかな？

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	ストリートファイターII'	カプコン
2	—	スーパーワールドスタジアム'92	ナムコ
3	2	コカコーラ・スズカ8アワーズ	ナムコ
4	—	X-MEN	コナミ
5	—	達人王	東亜プラン

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

NEW FACE!

5 達人王

あのタツジンを超える難易度で迫る本格派シューティング。全6面を撃破せよ！

4 X-MEN

2画面モニターで6人同時プレイ可能のコナミの新作。サウンドもなかなかだぞ。

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP20

COME ON! COME ON!

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

先月は人気作が発売されて波乱気味のランキングだったけど、今月はその穴を埋めるかのように話題作がタイミングよく入ってきたぞ。今後紹介する情報によっては、上位に若干の変動がありそうだが、トップ5を切り崩すのはなかなか難しいかも。来月以降登場予定の「ファイナルファイト OF MEGA-CD(仮)」などの移植大作の動向も目が離せないぞ。

オリジナル要素もタップリの人気漫画RPGだ!!

1位 (前回 2位) 聖魔伝説3×3EYES

セガ／12月発売予定／価格未定／RPG／CD

101 POINTS

なみいる強豪を押さえてトップに立った「3×3EYES」。謎のNPC(ノンプレイヤーキャラ)の存在もおぼろげに出てきて興味はつきないぞ。

ファン待望のRPGの決定版がついに登場！

2位 (前回 —) ファンタシースターⅣ

セガ／発売日未定／価格未定／RPG

91 POINTS

タイトルの発表だけでいきなり2位に。シリーズ最高の総決算作品となるべく進行中だ。すべての謎も明かされるはず？

全世界同時発売でソニックが帰ってきた！

3位 (前回 —) ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

セガ／11月発売予定／価格未定／ACT／8M

66 POINTS

あのソニックが、かわいい相棒を連れて帰ってきた！ タイムトラベルによる多彩なステージや2人プレイなど魅力満載だ。

超リアルな立体RPG世界が展開する！

4位 (前回 —) ランドストーカー～皇帝の財宝～

セガ／10月発売予定／8,700円／RPG／16M、B・4

60 POINTS

クライマックス内藤寛が満を持して放つ新感覚3DリアルRPG。初の16メガで展開される壮大な箱庭世界に期待大！

16メガのパワーでハデな格闘が炸裂！

5位 (前回 —) ベアナックルII 死闘への鎮魂歌

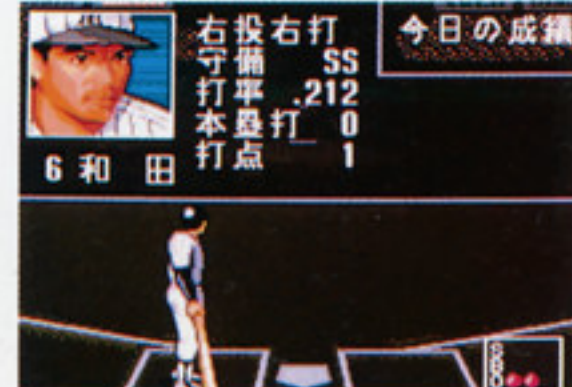
セガ／1月発売予定／価格未定／ACT／16M

44 POINTS

前作の4倍の容量を駆使してデカキャラ格闘が復活する！ 新キャラのほか豪快は新技も盛りだくさん。古代節も健在だ。

6位 パワーアスリート

いま流行の対戦格闘ものが登場。キャラも個性的だぞ。

19位 プロ野球スーパーリーグCD

CD初の野球はデータも満載。ファン待望のデキだ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
6	—	パワーアスリート	KANEKO／11月下旬	30
7	3	電忍アレスタ	コンパイル／10月下旬	28
8	13	ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	セガ／10月予定	27
9	4	提督の決断	光栄／9月24日	24
10	8	メリーゴーランド	データウエスト／発売日未定	22
11	5	アフターバーナーIII	CRI／11月20日	20
12	12	アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ	ウルフ・チーム／発売日未定	16
13	11	ゆみみみっくす	ゲームアーツ／11月下旬	15
14	18	ヴィクセン357	メサイヤ／10月予定	14
15	—	ライズ オブ ザ ドラゴン	セガ／9月25日	13
16	10	ナイトストライカー	タイトー／発売日未定	12
17	16	アルスラーン戦記	ヒューマン／発売日未定	11
18	20	カプコンのクイズ殿様の野望	シムス／10月下旬	10
19	—	プロ野球スーパーリーグCD	セガ／10月予定	9
20	15	Junker's High	シムス／10月下旬	8

※このポイントは8月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売	価格	データ
提督の決断	9月24日	14,800円	光栄／SLG／8M+B・B
キングサーモン	9月26日	6,800円	ホット・ビィ／SLG／4M
チキチキボーイズ	10月2日	未定	セガ／ACT／8M
スーパーH.Q.	10月23日	6,800円	タイトー／RAC／4M
エアーマネジメント・大空に賭ける	10月29日	11,800円	光栄／SLG／8M+B・B
ヴィクセン357	10月30日	8,800円	メサイヤ／SLG／8M+B・B
忍者外伝	10月30日	6,800円	セガ／ACT／8M
CRYING～亜生命戦争	10月30日	6,800円	セガ／SHT／8M
Junker's High	10月下旬	未定	シムス／RAC／8M+B・B
レミングス	10月下旬	7,800円	サン電子／PUZ／8M
機動警察パトレイバー～98式起動せよ！	10月下旬	7,800円	マーバ／ADV／4M+B・B
ホリフィールド・ボクシング（仮）	10月下旬	未定	セガ／SPT／4M
ランドストーカー～皇帝の財宝	10月予定	8,700円	セガ／RPG／16M+B・B
ぷよぷよ	10月予定	4,800円	セガ／PUZ／4M
三國志III	11月8日	14,800円	光栄／SLG／12M+B・B
ミッキー&ドナルドふしぎなマジックボックス	11月27日	6,800円	セガ／ACT／8M
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	11月下旬	未定	セガ／ACT／8M
パワーアスリート	11月下旬	8,500円	KANEKO／ACT／8M
魔天の創滅	11月下旬	8,900円	講談社総研／RPG／8M+B・B
ランパート	11月予定	6,800円	テンゲン／SLG／4M
R.B.I.4ベースボール	11月予定	7,800円	テンゲン／SPT／8M
ガントレット	11月予定	未定	テンゲン／A・RPG／8M（予）
ボールジャックス	11月予定	未定	ナムコ／SPT／4M
マジンサーガ	11月予定	6,800円	セガ／ACT／8M
G-LOC	11月予定	6,800円	セガ／SHT／8M
ゼノン2	12月4日	9,800円	ビーシーエム・コンプリート／SHT／8M
GODS	12月4日	9,800円	ビーシーエム・コンプリート／ACT／8M+B・B
Cal. 50（キャリバーフィフティ）	12月予定	8,300円	ビスコ／SHT／8M
中嶋悟 F-1 スーパーライセンス	12月予定	未定	バリエ／RAC／8M+B・B
スティールタロンズ	12月予定	未定	テンゲン／SHT
ブギウギボーリング（仮）	12～1月	未定	ビスコ／SPT／4M
ベアナックルII 死闘への鎮魂歌	1月予定	未定	セガ／ACT／16M
ロードライアット	1月予定	未定	テンゲン／RAC
キャプテンアメリカ アンド ジ アベンジャーズ	1月予定	未定	データイースト／ACT
騎士伝説	3月下旬	9,800円	講談社総研／SLG／10M+B・B
ゴールデンアックス III	3月予定	未定	セガ／ACT
ファンタシースターIV	93年	未定	セガ／RPG
ラングリッサー2	来春予定	未定	メサイヤ／SLG／8M+B・B
チェルノブ	未定	7,800円	データイースト／ACT／8M
サイドポケット	未定	7,800円	データイースト／SPT／8M
スーパー忍2	未定	未定	セガ／ACT／8M
メタルファング	未定	未定	ビクター音産／RAC／4M
メガロマニア	未定	未定	CRI／SLG／8M
スラップファイトMD	未定	未定	東亜プラン／SHT／8M
洗脳ゲームTEKIPAKI（テキパキ）	未定	未定	東亜プラン／PUZ
パチンコクーニャン（仮）	未定	未定	ソフトビジョン／ETC／8M
天空烈伝武蔵	未定	未定	KANEKO／ACT／4M
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ／SLG／8M+B・B
F-1コンストラクターズ（仮）	未定	未定	セガ／SLG
チャックロック	未定	未定	セガ／ACT
バットマンリターンズ	未定	未定	セガ／ACT
ジョー・モンタナIII（仮）	未定	未定	セガ／SPT
タズマニア	未定	未定	セガ／ACT
クラスティーズ ファン ハウス（仮）	未定	未定	セガ／PUZ
ザ シンプソンズ バートVS. ザ スペースミュータンツ	未定	未定	セガ／ACT

メガCD MEGA-CD

タイトル	発売	価格	データ
ブライ 八玉の勇士伝説	9月11日	7,800円	セガ／RPG／CD
ワンダードッグ	9月25日	7,200円	ビクター音産／ACT／CD
ライズ オブ ザ ドラゴン	9月25日	6,800円	セガ／ADV／CD
タイムギャル	10月上旬	7,800円	ウルフ・チーム／ACT／CD
BLACK HOLE ASSAULT	10月下旬	6,800円	マイクロネット／ACT／CD
カプコンのクイズ殿様の野望	10月下旬	未定	シムス／QIZ／CD
電忍アレスタ	10月下旬	未定	コンパイル／SHT／CD
プロ野球スーパーリーグCD	10月予定	6,800円	セガ／SPT／CD
ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	10月予定	6,800円	セガ／RPG／CD
アフターバーナーIII	11月20日	8,400円	CRI／SHT／CD
ゆみみみっくす	11月下旬	未定	ゲームアーツ／ADV／CD
ぎゅわんぶらあ自己中心派2	11月下旬	未定	ゲームアーツ／TAB／CD
Aランク サンダー	11月予定	7,400円	RIOT／ADV／CD
Vay～流星の鎧	12月18日	未定	シムス／RPG／CD
天舞メガCDスペシャル	12月下旬	未定	ウルフ・チーム／SLG／CD
ファイナルファイト OF MEGA-CD（仮）	12月予定	未定	セガ／ACT／CD
聖魔伝説「3×3EYES」	12月予定	未定	セガ／RPG／CD
ポップンランド	12月予定	未定	シュールド・ウェーブ／ACT／CD
PRESENCEノスタルジアII	12月予定	未定	シュールド・ウェーブ／ADV／CD
スイッチ	2月予定	未定	セガ／ADV／CD
銀河鉄道999	2月予定	7,800円	RIOT／RPG／CD
ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	3月予定	未定	セガ／ACT／CD
サイボーグ009	3月予定	7,800円	RIOT／ACT／CD
ウイングコマンダー	3月予定	未定	セガ／SLG／CD
デバステイター	来春予定	未定	ウルフ・チーム／ACT／CD
幻影都市	来春予定	未定	マイクロキャビン／RPG／CD
テラフォーミング	93年予定	6,800円	パック・イン・ビデオ／SHT／CD
シルフィード（仮）	未定	未定	ゲームアーツ／SHT／CD
シムアース	未定	未定	セガ／SLG／CD
AYA	未定	未定	データウエスト／VCS／CD
IIIRD WORLD WAR	未定	未定	マイクロネット／SLG／CD
マイト アンド マジックIII	未定	未定	CRI／RPG／CD
笑ゥせぇるすまん	未定	未定	セガ／ADV／CD
メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ	未定	未定	データウエスト／VCS／CD
アルスラーン戦記	未定	未定	ヒューマン／RPG／CD
ウルフチャイルド	未定	未定	ビクター音産／ACT／CD
モンキー・アイランド	未定	未定	ビクター音産／ADV／CD
アークスI・II・III	未定	未定	ウルフ・チーム／RPG／CD
大封神伝	未定	未定	ビクター音産／RPG／CD
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社／RAC／CD
ニンジャウォリアーズ	未定	未定	タイトー／ACT／CD
ナイトストライカー	未定	未定	タイトー／SHT／CD
シュヴァルツシルト	未定	未定	工画堂スタジオ／SLG／CD

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	データ
シャダムクルセイダー～遥かなる王国	9月18日	5,500円	セガ／RPG／4M+B・B
ファンタシースター外伝	10月2日	4,500円	セガ／RPG／2M+B・B
IN THE WAKE OF VAMPIRE	10月23日	4,500円	シムス／ACT／2M
バットマンリターンズ	10月23日	3,500円	セガ／ACT／2M
チャックロック	10月30日	3,500円	セガ／ACT／2M
ベアナックル	11月予定	3,500円	セガ／ACT／2M
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	11月予定	3,800円	セガ／ACT／4M
ミッキーマウス2（仮）	12月予定	3,800円	セガ／ACT／2M
The GG忍II	12月予定	3,500円	セガ／ACT／2M
クニちゃんのゲーム天国II	12月予定	3,500円	セガ／TAB／2M
サッカー（仮）	2月下旬	未定	シムス／SPT／2M
ゴルフ（仮）	3月下旬	未定	シムス／SPT
フェイスボール2000	未定	未定	リバーヒルソフト／SHT／2M
レミングス	未定	未定	セガ／PUZ
GPライダー	未定	未定	セガ／RAC
フロッガー	未定	未定	セガ／ACT／1M

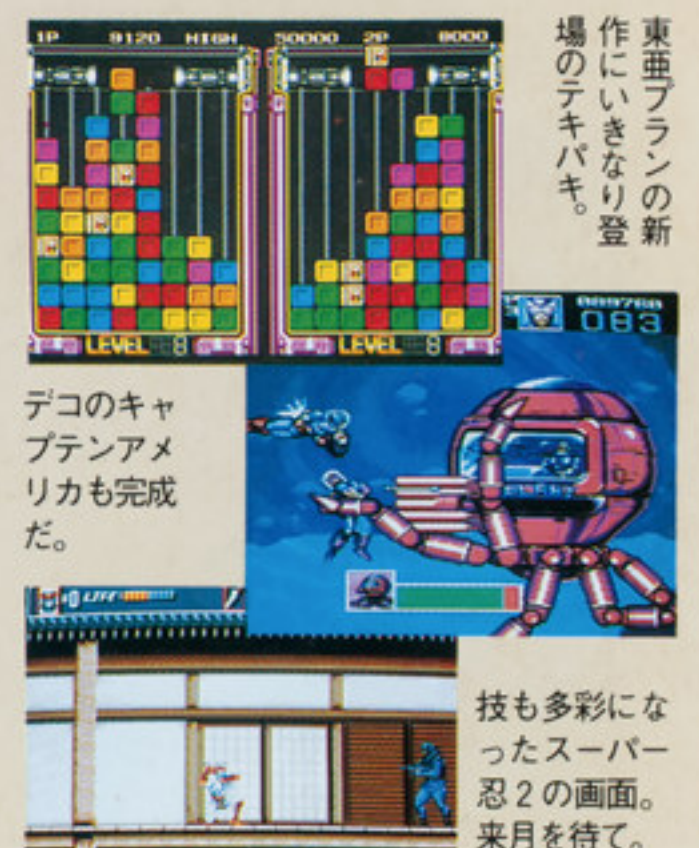
BEメガ編集部チェック!!

16ページのところでも少し書いているけど、来月ついに待望の某社がメガドラ参入を発表するぞ！　そのうえ音沙汰のなかったセガ・ファルコムとソニックでも新作発表がある予定だ！　詳しくはとにかく次号を待つべし。あと、右は期待作の画面だ。

東亜プランの新作にいきなり登場のテキパキ。

デコのキャプテンアメリカも完成だ。

技も多彩になったスーパー忍2の画面。来月を待て。

ACT：アクション／SHT：シューティング／RPG：ロールプレイング／ ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル A・RPG：アクションロールプレイング／PIN：ピンボール／QIZ：クイズ／VCS：ビジュアルカンバセーションソフトウェア／B・B：バッテリーバックアップつき

ソフトメーカー伝言板

セガ・エンタープライゼス
秋の夜長には、やっぱりRPGですね。メガドライブの「ランドストーカー」は10月に発売延期になってごめんなさい。9月はMEGA-CDとゲームギアで楽しんでください。MEGA-CDからは9月11日「ブライ」、9月25日はアドベンチャー大作「ライズ オブ ザ ドラゴン」。ゲームギアではファンタジックな「シャダムクルセイダー」が出ます。

ウルフチーム
ヤッホッ！ 元気にしてますか？ 君はこの夏を満喫したかな？ こももは、海に山にとバカンスしまくり……といいたいところだけど、ゲームしまくりの毎日でした。秋の夜長は、ゲームの季節。「サンダーストームＦＸ」もクリアできそうネ。そうそう新作「タイム・ギャル」と「天舞メガＣＤスペシャル」にも、大期待しまくりだよ！ (こもも)

KANEKO
みんなに期待してもらっている本格対戦格闘ゲーム「パワーアスリート」は製作も無事終了し、マスターアップしました。もう終わっちゃったけど、夏休み中は各地のいろんなショーで展示され、大好評でした。あとは、11月下旬の発売を待つばかりです。みなさん「パワーアスリート」をヨロシクお願いしますね。

ゲームアーツ
「シャワワシャワシャワ」な…なんだ、あの音は!? あ､「ぎゅわんぶらあ自己中心派２」をプレイしてる。あっはっは。こりゃ傑作。ん？ へぇー。「ゆみみみっくす」はまるでアニメみたいだなぁ。おおーっと。すごいスピード。「シルフィード」だね。うんうん。企画進行中の「ＬＵＮＡＲ２」も楽しみ。と、社員もものすごく楽しいＧＡ本社です。

光栄
ビッグニュース!! あの「三國志III」が、ついにメガドライブでプレイできるようになります。パソコン版で発売されたのは今年２月、その後爆発的なヒットを飛ばしていることは、もうみなさんご存知でしょう。最大にして最強のシミュレーション「三國志III」。メガドライブ版の発売は、なんと11月８日です。お楽しみに！

日本物産
お久しぶりのニチブツです。昨年末の「Ｆ１サーカス」以来、ニチブツは何もラインナップを発表していません。これは嵐の前の静けさ、あるいは屁の前の沈黙と呼ばれるもので、我々は寝る暇も惜しんで日夜努力しております。来年早々アッと驚く３ＤタイプのOOOゲームが世に送り出されることでしょう。OOOに文字を入れても何もあげないよ。

コンパイル
コンパイルの新作ソフト「電忍アレスタ」に続く新作ソフトの詳細が決定したぞ！ タイトル名は「ぷよぷよ」だ。みんなの中には、もうプレイした人も多いんじゃないかな。ＭＤ版「ぷよぷよ」はアーケード版の完全移植なので面白さもアーケード版そのままだ。年末発売に向けて開発は急ピッチで進んでいるぞ。対戦モードで友達と腕を競ってくれ。

CRI
発売延期で、ご迷惑をおかけしました「アフターバーナーIII」は11月20日発売です。やっぱり欲が出るんだよね。遅れたぶんだけご期待にそえると思うよ！
それから海外名作ソフトの第２弾「メガロマニア」がいよいよ登場。みなさんのお口に合うかチョッピリ心配だけど、期待してもらっていいよ。12月発売だから、もう少し待っててね！

テンゲン
先日、社をあげて花火大会に行ってきました。迫力満点の一夜でした!! でもテンゲンで花火といえば「R.B.I.4ベースボール」のホームランシーン。11月頃にはみんなも花火が見れちゃうよ。お楽しみに。が、しかしその前に「ランパート」が発売になるから、２Ｐ対戦で友達と火花を散らし、燃え上がれっ!! 熱中しすぎて燃え尽きないように要注意!!

東亜プラン
いやぁ御無沙汰(ごぶさた)しております。ファンの皆様には大変ご迷惑をかけてしもうて……えっ？ 何の話って、そりゃあ「スラップファイトＭＤ」のことでんがな。みんな忘れてしもうたんかいなぁ。そりゃあ、あまりにも寂(さび)しいがな。うちかてそろそろやりまっせぇ。古代(こしろ)はんのサウンドもごっつええデキやし、秋のCSGには出展するさかい。みんな応援してや。

ナムコ
今回紹介するソフトは、メガドライブの「ボールジャックス」。これは、あの「レッスルボール」に次ぐＳＦ球技モノです。カニ型のロボットを駆使して敵とボールを奪い合う、まったく新しいタイプのゲームです。ボールを敵にぶつけて破壊するのがミソ……。カニだけに「カニミソ♡」

ビクター音産
ビクター音産では、「秋の大P.of.P.運動会」と名づけまして、大々的に「プリンス・オブ・ペルシャ」のタイムトライアル大賞を開催いたします。すばらしい記録を残してゲームをクリアした人は、タイムが表示されている画面をハッキリと写真に撮って、ビクター音楽産業株式会社「秋の大運動会」係まで送ってくれい！

マイクロキャビン
うちもついに、MEGA-CDでタイトルを出すことになりました！ 「幻影都市～イリュージョンシティー」です。
自社パソコンタイトルの移植になるのですが、どんなゲームなのかは今月パソコン版を紹介してもらっていますので、そちらのほうをぜひ読んでやってください。移植状況も随時お知らせしていきますから、みなさんヨロシクお願いします。

メサイヤ
（９月号の続き）土田を魅了して動けなくしている。危ない、土田！ このままだと玲子、ニーナ、チェイのトリプル悩殺攻撃で「ヴィクセン357」の世界から抜け出せなくなるぞ！ ああっ!!……土田は往ってしまった。同時に彼の逢引(デート)機会(チャンス)も消え果てた……しかし挫(くじ)けるな土田、新たな出会いが君を待っていることだろう。その日までGOODLUCK！ (キ)

★このページは各ソフトメーカーさんに発売間近のソフトのＰＲや今後の戦略などを大マジメに（？）言ってもらうためのページです。うちにも言わせろ！ というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン「ＢＥ・メガ」編集部まで言ってきてくださいね。

お買い得一本勝負

BEメガドッグレース

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

夏休みも終わって、はやくも年末の話が出てきそうな今日この頃だけど、ソフトのほうは秋から年末のラッシュを前に小休止といった感じかな？　ドッグレースも新たなライバル登場(?)を前に、今後もガンバルつもりだから、みんなで応援してやってくれよな。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせています。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価は高いこととなります。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

1枠　提督の決断

9月24日発売

光栄／14,800円／SLG／8M

バックアップ(1)／2人対戦プレイあり

パソコンで人気だった光栄の本格シミュレーションがついに登場。太平洋戦争を舞台に司令官となり真珠湾から特攻までの9の戦局を乗り切る。

平均オッズ 6.0

2枠　スーパーH.Q.

10月23日発売

タイトー／6,800円／RAC／4M

コンティニュー制／1人プレイのみ

アーケードで人気だったあの「チェイスH.Q.」が装いも新たになってメガドラに登場。3種の車でぶちかまし、逃走犯を捕まえろ。面は5＋α。

平均オッズ 5.25

Game Beginner Girl　青山ようこ

吉祥寺によく買物に行きます。化粧品、CD、本、服などごちゃごちゃ買っても、やっぱりゲームを買わないと物足りないの。で、お気に入りの喫茶店で休憩した後は、ソフトショップへ行っちゃう私です。

提督の決断（6）：いくらゲームはなんでもこい！の私でもにっちもさっちもいかないジャンルがありました。それは戦争SLGです。とくにこのゲームは信じ難いほどの知識を要します。ナマ半可な気持ちで購入するのは避けるべきですね。このゲームだけは。自信のある人だけに勧めます。

スーパーH.Q.（7）：アクションとかが苦手な私でも、なぜか車モノは大好き。しかもこのゲームは、いくらでも他の車にぶち当たれるのが、基本のコンセプトになってていいですね。なにしろこの私が楽しめるくらいなんだから、できない人はいないんじゃないかしらん(笑)。

Foreign Game User　OLーX光治

the orbのライブは、なかなか面白かったけど、もう少しアンビエントな雰囲気が楽しみたかったという不満もあったかな。まあ本物を見られただけでも満足、っていう気もするけどさあ。

提督の決断（6）：とにかく複雑。というかめんどくさい。手順が本格的すぎで、とてもゲームという感じではない。本格的なものが好きな人でも、コレにはかなりてこずると思う。確かに完成度自体は高いようだけど、これでは遊び始める前にまいってしまいそうな気がするが……。

スーパーH.Q.（5）：3種類の車から自分の乗る車を選べるというアイデアは、ありがちではあるけど面白い。ただ、ゲームのウリであるハズのスピード感はあまりよろしくない。「H.Q.」は後発なだけに、もっとリアルな走行感を味わいたかったが……。ナンシーがしゃべらないのもイカン。

Game Mania Group　ハイローラーズ

渋谷だ。最近は「ストII」にも飽きて、もうやるものがない。そんなわけで本物の「ストII」を楽しむため、現在体を鍛えている。今は拳の神経を潰すべく、素手でソニックブラストマン千発の修業中だ。

提督の決断（5）：いままでのSLGとはテーマが違うからノウハウがまるでないし、なにをしていいのかわからない。しかも予備知識が歴史家並みに必要だから(ホントに)、歴史が苦手な人にはオススメできない。ただし、理解できればゲームシステムは完璧だ。HEX戦はイマイチだが。(超)

スーパーH.Q.（3）：はっきりいって、スピード感はPCエンジン版のほうが断然いい。「スーパー」なくせに相棒とのしゃべくりも一切ないし、フェラーリ風の車も紙切れの張りぼてのように情けない。これでまた、紙切れみたいな波に車が沈められた日には、憤りこの上ない。怒。(渋)

General Game User　ジャムおじさん

ちょっと古いけど、オリンピック女子マラソンの有森選手には感動させられた、一方、最近なにかと賑やかになりつつあるメガドラ周辺も、はた目で見てると結構面白かったりする。今後の激戦が楽しみ。

提督の決断（7）：期待しているユーザーも多いと思うけど、これはあまりにもマニアックすぎると思う。ここまでくるとゲームというより歴史検証SLGという感じだね。時間も膨大にかかって飽きやすいし、パラメータの振り分けも面倒だ。遊びの部分がもう少しあればよかったのだが。

スーパーH.Q.（6）：おじさんは「H.Q.」シリーズがとっても好きなんだけど、このメガドラ版はイマイチのデキだ。交差点での衝突やジャンプ台、それに各面に合わせた車種選択など、いろいろ要素を盛り込んでいるものの、H.Q.特有の爽快感に欠けるんだよね。全体的にもうひとつガンバリ。

3枠

10月2日発売

チキチキボーイズ

セガ／価格未定／ACT／8M

コンティニュー制／1人プレイのみ

2年前に出ていたカプコンのCPシステム第10弾の作品を移植。楽園の都アルル王国の2人の王子が、王国再建のため伝説の石を求めて旅立つ。

平均オッズ 7.0

ううむ。こんなすごいことがあるのだろうか？ なんとイージーモードでプレイすると、この私でさえサクサク進んでしまうのです！ もちろんノーマル、ハードモードでは歯がたたないんだけどね。でも、各面に個性があって久々にクリアする感動を味わえました！ **8**

テンポがいいとも言えるけど、動きも絵も軽すぎな感じ。敵を倒しても、倒したという実感や感覚がないんだよね。ゲーム自体はよくまとまっていて、水準以上ではあるけど、このゲームならではの決定打に欠ける。オーソドックスなゲームが好きな人向き。 **6**

アクションの完成度が意外と高く、それぞれのボス攻略を楽しませてくれる。2人同時プレイができないなどと文句を言わないなら買いのデキだ。ただしアーケード版より難しいハードモードをクリアしないと、まともなエンディングが見られないのはひどいぜ。（超） **7**

一部キャラが異なるなどアーケード版と若干の違いはあるが、カプコンが移植しただけあって、デキのほうも丁寧でいいね。システムとか設定は、飛び抜けていいわけじゃないけど、そこそこ楽しくて安心して遊べるぞ。でも、買えるコンティニューが1コなのは不満だな。 **7**

4枠

9月18日発売

シャダムクルセイダー 遙かなる王国

セガ／5,500円／RPG／4M

バックアップ(3)／1人プレイのみ

4メガを使った初のG.G.ソフトは中世の中東を舞台にした本格派RPGだ。アラビアンな雰囲気のなか王国と帝国との戦いが展開する。全5章構成。

平均オッズ 8.0

G.G.とは思えないほど、グラフィックがよいです。システムなどはこれといって変わったところはないけれど、舞台がアラビアっぽいのは珍しい。お約束のランプの魔人も登場するし、一風変わった妖しさが満喫できます。「ペルシャ」が好きな人にとくにオススメ？ **8**

これはグー。序盤のシナリオは、なんとなくありがちな展開なんだけど、そのテンポのよさ、遊びやすさも手伝って、つい遊んでしまう。やっぱりRPGって、雰囲気とかノリのよさで遊んでしまうからね。このゲームはまさにノリのいいゲームの見本。久々の秀作だよ。 **8**

全体的にマップが小さくて複雑に入り組んでなく、しかもオートセーブ機能がついてるなど、携帯して遊ぶのを前提とした設計が気に入った。魔人の音声「アイアイサー」も粋だし、物語もそこそこ楽しい。だが、戦闘のバランスはもう少し易しくてもいいかな。（超） **8**

舞台が中世のペルシャでとっつきにくそうに思えるけど、初の4メガだけあってデキの良さはG.G.のRPG随一と言っていい。舞台の設定やコンセプトもしっかりしてるし、仲間の増え方もちゃんと魅せてくれる。戦闘はやや寂しい気もするが、ユーザーなら買い。 **8**

5枠

10月2日発売

ファンタシースター外伝

セガ／4,500円／RPG／2M

バックアップ(3)／1人プレイのみ

セガのRPGの定番ファンタシースターの外伝がG.G.で登場。Iの世界から約500年後の小さな星アレサランドで、ミニナとアレックが活躍する。

平均オッズ 6.0

わざわざ外伝と銘打つこともないんじゃないかと思うほど「ファンタシースター」との関係が少ないと思う。だから本編（？）をプレイしていなくても全然平気。でも画面の感じだけは継承しているかな？ 最初の頃にレベルアップがキツイのは、ちとツライなぁ。 **6**

一応名前は「ファンタシースター」だけど、本格的なRPGを求めている人には向かないと思う。メッセージの表示もなんかヘンで、あまり読みやすいとはいえないし、戦闘とかもドキドキしないんだよね。メガドラやマークIIIでは、名作の部類に入るシリーズだけに残念。 **6**

あのPSの世界がG.G.でついに蘇える！…と思いきや、期待していた3Dダンジョンはナシ。フィールドや舞台の世界も小さく、全体的に広がりのないフツーのRPGになっちゃってる。戦闘時の敵も結構多彩だが、目新しさはないしね。展開も一本道すぎかな。（戦） **6**

PSシリーズのわりには意外とこじんまりとしちゃってるかな。レベルアップがガチガチに設定されているから、段取りをしっかり踏まないとすぐにハマるし、戦闘自体も少々単調なんだよね。キャラクターにもう少し魅力があれば印象も違うんだろうけど、少々残念なデキ。 **6**

from BEメガ編集部

今月は先月に続いて、少々登場本数が寂しかったところだけど、CDソフトの「ブライ」と「ライズ オブ ザ ドラゴン」は先月号で紹介ずみだから、そっちも忘れずにね。今月のなかでは、3枠の「チキチキ」や4枠の「シャダム」あたりが狙い目みたいだから、気に入った人は要チェックだぞ。ま、来月は今月の3倍ほどの(?)ソフトが登場しそうだから期待しよう。

G.G.がなかなかだよ

今月は大好きなRPGが2本もあったのでつい夢中でやってしまったけど、G.G.だったので目が結構疲れた。でも、どっちも面白かったので、やめるにやめられなかったんだけどね(笑)。とくに妖しいモノ好きの私は「シャダム」がお気に入り。スカッっとしたければ「H.Q.」だね。

G.G.野郎はうれしいぞ

あんまりハデなラインナップではないんだけど、ゲームギアユーザーにはうれしい。久々の大作RPGが発売されるからね。メガドライブのほうは、残念ながら今月はパスしたほうがカシコイかもしれない。時間的に余裕があって、しかも戦争関係の知識がある人は「提督」かな。

メガドラは押え止まり

い〜っ戦闘員Aである。ゲームのエネルギーを元帥から投与されて生きている下っぱとしては、ここ2カ月のパワー不足はもはやひん死に近い……。1月ぶりに復活した元帥のお怒りも激しいなか、G.G.の「シャダム」の健闘だけは賞賛に値する。メガドラは来月こそ精進するべし！

期待作はややハズレ？

今月はメガドラのほかに「提督」とか「H.Q.」などなかなか期待の高いソフトがあったけど、どっちもファンのみにオススメ。「チキチキ」は、オーソドックスなゲームだが、けっこう遊べるよ。G.G.ユーザーは久しぶりの傑作「シャダム」でハマれるぞぉ。

読者参加型企画

BE・メガ 読者レース

Vol.19 JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価（再評点）してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
（今月号の締切は10月4日、消印有効です）。

➔オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	2	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	9.1294
2	1	シャイニング・フォース	RPG	8.9549
3	3	アドバンスド大戦略—ドイツ電撃作戦—	SLG	8.8799
4	—	THUNDER FORCE Ⅳ	SHT	8.862
5	4	天下布武　英雄たちの咆哮	SLG	8.6979
6	6	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.6881
7	7	ラングリッサー	SLG	8.6412
8	5	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5912
9	8	アリシア ドラグーン	ACT	8.4024
10	10	アイ ラブ/ ミッキーマウス/ ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3682
11	—	アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ	RAC	8.3651
12	9	レッスルボール	SPT	8.3507
13	11	THUNDER FORCE Ⅲ	SHT	8.3269
14	16	レンタヒーロー	A・RPG	8.2957
15	15	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2762
16	14	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.2727
17	—	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.2692
18	17	武者アレスタ	SHT	8.2649
19	12	まじかる☆タルるートくん	ACT	8.2245
20	18	鋼鉄帝国	SHT	8.2222
21	13	魔法の少女シルキーリップ	RPG	8.2203
22	19	ワンダーボーイⅤ モンスターワールドⅢ	ACT	8.1971
23	20	スーパーモナコGP	RAC	8.1547
24	21	ザ・スーパー忍	ACT	8.1302
25	23	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.1159
26	24	三國志Ⅱ	SLG	8.1134
27	22	ベアナックル	ACT	8.1132
28	25	バトルマニア	SHT	8.1122
29	26	スーパー大戦略	SLG	8.0497
30	27	スタークルーザー	ADV	8.0401
31	31	戦場の狼Ⅱ	ACT	8.0264
32	28	球界道中記	SPT	8.0127
33	29	デビルクラッシュMD	PIN	8.0046
34	30	アウトラン	RAC	8.0006
35	32	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9336
36	35	重装機兵レイノス	ACT	7.9323
37	34	ジョー・モンタナⅡ スポーツトークフットボール	SPT	7.9189
38	33	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.8911
39	36	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8881
40	37	鮫/ 鮫/ 鮫/	SHT	7.845
41	40	バハムート戦記	SLG	7.8125
42	38	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.794
43	39	F1サーカスMD	RAC	7.78
44	50	トージャム&アール	ACT	7.7794
45	41	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7676
46	42	ノスタルジア1907	ADV	7.764
47	—	スピードボール2	SPT	7.7142

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命馬紹介

人気作の続編が満を持して登場。賛否はあっても、やっぱり手堅い「本命馬」だぞ。

4着　前回 —　THUNDER FORCE Ⅳ

テクノソフト／'92・7・24
8,800円／SHT／8M

全投票平均点 8.862
本誌の平均点 7.25

前作ほどの感動はなかったが、デキに関しては超一級品。こんなに素晴らしいシューティングは他のメーカーでは味わえません。さすがテクノソフト//（埼玉県・小野目廉夫・24歳）あいかわらず完成度は高い。グラフィック、BGM、演出も良く、ステージも10と長く遊べる。細かいとこまでよくできてます。（兵庫県・橋本彰浩・18歳）BGMはなかなか良かったのだが、難易度が大幅にアップしていて難しすぎ。処理が重すぎて、ときどきBGMのテンポが乱れるのも×。（岐阜県・加納晋史・24歳）
★デキのよさは圧倒的。でも目新しさはやや欠けるかも。

11着　前回 —　アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ

セガ／'92・7・17
7,800円／RAC／8M、B・6

全投票平均点 8.3651
本誌の平均点 7.25

ひとことで言ってしまえば、前作の完全なマイナーチェンジバージョン。コースにアップダウンをつけたり、セナ設計のオリジナルコースを入れたりと、若干の差別化がはかられているようだが、もっと野心的な試みがほしかった。（大阪府・児玉誠・20歳）最初あまりにも悪いエンジン音に「なんじゃこれは」と言いたくなった。しかも前作とそれほど変わっていないじゃないか〜（怒）。けどのめり込んでしまうんですよね〜これが/　基本はやっぱりしっかりしてます。（愛知県・赤松克美・17歳）
★不満はあるが面白い。セナ監修やバックアップもいい。

○対抗馬紹介

「本命」とまではいかなくても、なかなか遊べる「対抗馬」。どっちも闘うスポゲーだぞ。

17着　前回 —　炎の闘球児ドッジ弾平

セガ／'92・7・10
3,880円／SPT／4M、B・1

全投票平均点 8.2692
本誌の平均点 7.25

必殺シュートの練習や補球特訓ができるので、初心者でも遊べてよい。ストーリーモードが1日で終わるほど短いのは残念だが、これだけいろんなモードが入っていて、あの値段なら文句なし。（奈良県・宮崎賢次・16歳）安いので発売日に買ったけど、1人でも楽しく遊べるし2人でやると数倍楽しい。必殺シュートが返せるアイデアもいいね。買って損はないぞ。（埼玉県・久米史晃・18歳）これはすごい//　まさかこれだけ遊べるとは。これで3,880円は安すぎる//（神奈川県・酒井亨・17歳）
★この値段でこの面白さ。でもパッケージは恥ずかしい？

47着　前回 —　スピードボール2

CRI／'92・6・19
6,800円／SPT／4M

全投票平均点 7.7142
本誌の平均点 6.5

最高/「レッスルボール」の100倍くらい面白い。なんといっても元祖。数々の楽しい仕掛が盛り込まれた斬新なフィールド、スピード感ある試合展開、十字キーとボタン1コですむ優良な操作性。その上1人プレイでも面白いときてる。デキは保証するぞ。（山形県・横山和也・14歳）コンピュータが単調な動きしかせずパターン化しているし、1部リーグは強すぎる。（千葉県・山口真・15歳）操作が単純明快で対戦も熱いが、単純ゆえに奥深さに欠けるのは残念。（埼玉県・石田憲吾・19歳）
★リプレイがイカスが、役立たずのパスワードはイカン？

オッズ表A・B寸評

まずは良作、人気作、中堅作が集まってくるオッズ表A・Bについて見ていくが、今月はトップの交代劇を含め、上位陣の一部で波乱が起きているぞ。なかでも、初登場以来4カ月連続でトップを守っていた「シャイニング・フォース」が8点台に急落し、先月2位で登場した「LUNAR」が9点台キープで逆転劇をやってのけたのは、誰も予想してなかった事態だ。またこの他では「スーパーファンタジーゾーン」「レッスルボール」が下降気味など気になる動きもある…。各票の動きはまだまだ流動的だから上位陣は今後も目が離せないぞ。

●その他欄外

あの懐かしのゲームは？

190着　前回 185着　北斗の拳新世紀末救世主伝説

セガ／'89・7・1
6,000円／ACT／4M

読者 4.7995
本誌 5.0

原作に忠実なキャラの絵や、スプラッター演出などはまさに北斗の拳なのだが、かったるい移動画面と迷路にはうんざりする。ボスも絵はいいのに、攻略もへったくれもないアルゴリズムなのはとても残念。（東京都・佐々木史朗・23歳）

【場外馬券場Ⅰ】まずは毎度恒例のオッズ予想の結果を発表するぞ。今回登場した「キングコロッサス」のオッズはご覧のとおり中堅どころの7.3278だったが、近似予想者が多かった中一番近かったのは大阪府の中野宏昌くんだった（7.3275）。ソフト1本だ。

○往年対抗馬紹介

メガドラ初期の牽引力となった往年の名馬２本。アーケードは熱かったぜ。

53着 前回47着 ゴールデンアックス

セガ／'89・12・23
6,000円／ACT／4M

全投票平均点	7.658
本誌の平均点	6.75

久しぶりにやってみてもなかなか楽しめるゲーム。力が漲るようなノリのいいオープニングに、笑うハゲおやじ兄弟など、どこをとってもいい味がある。１人でやると少々空しいものがあるが、のんきなシーフを袋叩きにするのは快感／（茨城県・浦部稔・22歳）とにかく２人でやると楽しい。ドラゴンに乗って戦うのもよし、ギリウスじいさんでゴロゴロ転がるのもよし（笑）。だけど、最後のデス・アダーがやたら強いのとスケルトンの容赦のない攻撃はムカツクぜ。（香川県・林田功一・17歳）
★来年はついにⅢが出る人気作。魔法もハデでいいぞ。

57着 前回53着 大魔界村

セガ／'89・8・3
6,800円／ACT／5M

全投票平均点	7.5937
本誌の平均点	8.0

難易度の高さもそのまんまだが、アーケード版と変わらないパターンで遊べたのが嬉しい。使って楽しい武器や魔法の数々、パターンさえわかればクリアできるゲーム性など、不思議と中毒性があるゲームだ。硬派のユーザーなら絶対買うべし。（京都府・長瀬信二・21歳）フリーコンティニューがついているが、あの融通のきかない操作と難しさには手に負えない。ハッキリいって難しすぎ。（栃木県・笠山道広・17歳）個性的なキャラにボスなど今でも名作に間違いない。（宮城県・佐藤孝則・19歳）
★これまた初期ユーザーを引っぱった名作。迫力もグー。

▲単穴馬紹介

「いい」っていう評価もあれば、「ダメ」っていうものもあり……の単穴４本だ。

51着 前回― グランドスラム

日本テレネット／'92・6・12
6,800円／SPT／4M

全投票平均点	7.6875
本誌の平均点	6.75

プレイヤーメイクができても髪の色、形や顔が変えられないのは残念。でもそれ以外はサーブの入りづらさはちょうどよくてリアルだし、ボールの跳ね方もそれぞれのコートの特徴がうまく出てる。いいソフトだよ、これは。（北海道・小森英勝・21歳）このゲームは対戦でやってこそゲームの良さが出る。１人でやると寂しいけど、意外にダブルスがハマる。（熊本県・福永善次・22歳）それなりに面白いが、なんだか変なテニスをやらされてる感じで、しっくりこない。（東京都・橋爪健太・21歳）
★メガドラ初のテニスゲーム。及第点だけど、地味かな。

70着 前回― 闘技王キングコロッサス

セガ／'92・6・26
5,800円／A・RPG／8M、B・3

全投票平均点	7.3278
本誌の平均点	7.0

最初のうちはショボイが、中盤からはサクサク進め、シナリオもなかなか良い。ただしラストのボスがしつこいわりには、全体的に簡単すぎ。エンディングも２種類あるとはいえ、あっけないのが惜しい。（京都府・名なしさん）安いし、個人的には好みなんだけど、やっぱり地味。ストーリーもいいが、アリガチか？（千葉県・三宅慶久・16歳）荻野真さんが監修してるだけあって、アイテム探しもスムーズで流れがとてもいい。でも飛び石トラップはイライラもの。（兵庫県・会本照利・31歳）
★評価のほうは好意的だけど、あともう少しハデならね。

151着 前回― シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟

ビクター音産／'92・3・27
8,800円／ACT／8M

全投票平均点	6.0
本誌の平均点	5.75

グラフィックはまあいいんだけど、ゲームをはじめてからどこに行ったらいいのかわからなくなるのはまいる。また意地悪い仕掛けが多く、引っかかると一発で死ぬくせにコンティニューがないってのには、さらに泣かされた。（新潟県・加藤智之・13歳）海外ゲームの移植らしくグラフィックとキャラの動きは絶品もの。ただし、アイテムを取り忘れたりするとハマって死ぬのは悲しいものがある。音楽も寂しいし、当り判定もわかりにくいが、慣れれば結構ハマるかも。（長野県・相本惟彦・20歳）
★有無を言わさぬ難しさが問題か。絵のスゴさは必見？

192着 前回184着 AMBTION of CAESER

マイクロネット／'91・2・24
8,800円／SLG／8M

全投票平均点	4.7608
本誌の平均点	6.5

リアルタイム制のため、敵軍の動きを予測したうえで行動しなければならないとか、なかなか臨機応変さが求められる。それゆえ、思考派のユーザーには面白いといえば面白いかもしれない。ただし、ゲームのセーブがパスワードなのは寂しいところ。相性が合ってしまえばとにかくハマれる佳作かも。（東京都・石崎久貴・29歳）リアルタイムなのに、あのマウスぽいアイコン操作を強いられるのは無理。また、やることが決まってるじゃんというくらいワンパターン。（広島県・今田淳・19歳）
★好みが分かれるデキだけど、全体的にはこんな順位？

場外馬券場 馬主の声

●「おそ松くん」でおそ松は５人以上もの兄弟を助けているのはおかしい。（東京都・菅野一成・15歳）
●「ペーパーボーイ」に限らず、テンゲンのゲームは全部"変"だと思う。（大阪府・天野貴文・16歳）
●「ウッドストック」の新品が380円だった。ちなみに中古は300円だった。（長野県・宮崎博信・26歳）
●光栄のソフトはとにかく高い／／ 風呂屋の壁ほど高いではないか（笑）／／（兵庫県・坂本俊輔・15歳）
●「マスター・オブ・モンスターズ」でメテオを使ったら全部味方に当たった。（東京都・白谷正洋・13歳）
●欄外に棲息している謎の予想屋は、いったい何者なんだろーか？（兵庫県・後藤清寛・13歳）

オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで（10票集まるまで）に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
48	44	ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに	RPG	7.7115
49	46	クルードバスター	ACT	7.7012
50	45	ソーサリアン	A・RPG	7.6927
51	―	グランドスラム	SPT	7.6875
52	54	ビットファイター	ACT	7.6666
53	47	ゴールデンアックス	ACT	7.658
54	49	アフターバーナーⅡ	SHT	7.6436
55	43	忍者武雷伝説	SLG	7.6241
56	51	コラムス	PUZ	7.616
57	53	大魔界村	ACT	7.5937
58	56	大航海時代	SLG	7.5909
59	52	ゼロウィング	SHT	7.5812
60	48	乱世の覇者	SLG	7.5787
61	55	ダライアスⅡ	SHT	7.5674
62	59	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.5259
63	58	ソーサルキングダム	RPG	7.491
64	60	エレメンタルマスター	SHT	7.4826
65	57	ローリングサンダー２	ACT	7.4555
66	61	ゴールデンアックスⅡ	ACT	7.4322
67	62	空牙	SHT	7.4032
68	63	グラナダ	SHT	7.3911
69	64	ジノーグ	SHT	7.3667
70	―	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.3278
71	65	エル・ヴィエント	ACT	7.3262
72	66	ゲイングランド	ACT	7.3191
73	71	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.3125
74	67	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3041
75	68	スーパーバレーボール	SPT	7.3029
76	69	ストライダー飛竜	ACT	7.2992
77	70	三国志列伝～乱世の英雄たち	SLG	7.2919
78	72	アンデッドライン	SHT	7.2592
79	75	紫禁城	PUZ	7.253
80	74	ファイティングマスターズ	ACT	7.2028
81	76	アークス・オデッセイ	ACT	7.1963
82	78	エイリアンストーム	ACT	7.1804
83	79	Hard Drivin'	RAC	7.1434
84	73	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	7.1428
85	80	ファステスト・ワン	RAC	7.0856
86	81	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0714
87	82	雷電伝説	SHT	7.016
88	84	THUNDER FORCE Ⅱ MD	SHT	7.0024
89	77	ロードブラスターズ	RAC	7.0021
90	85	魔王連獅子	ACT	7.0008
91	103	ドラゴンズアイ プラス上海Ⅲ	PUZ	7.0
92	83	ワールドカップサッカー	SPT	6.9972
93	86	エアロブラスターズ	SHT	6.9423
94	87	ガイアレス	SHT	6.8947
95	89	ヘルファイアー	SHT	6.8933
96	92	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8863
97	90	マーベルランド	ACT	6.8779
98	91	ソル・フィース	SHT	6.8731
99	88	魔物ハンター妖子 第７の警鐘	ACT	6.8622
100	94	雀偵物語	TAB	6.8172
101	95	バトルゴルファー唯	SPT	6.8148
102	102	将棋の星	TAB	6.8064
103	96	ダイナマイトデューク	ACT	6.7684
104	97	レインボーアイランドエキストラ	ACT	6.753
105	99	太平記	SLG	6.7464
106	98	シャドーダンサー	ACT	6.7454

【場外馬券場２】お次の発表は、前回登場した「ＬＵＮＡＲ」の着順予想の結果だ。こいつが初登場したときの順位は、欄外予想屋の予想とピッタリ同じの（おお、奇跡だ）２着だったけど、予想屋を信じたかどうか不明だが、正解者はなんと175人もいたのだ。てなわけで、ソフト１本プレゼントは抽選の結果、岩手県・大杉竜馬くん、愛知県・宗像伸也くん、大阪府・石倉康治さんの３名に決定だ。

➡オッズ表C

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
107	101	ギャラクシーフォースⅡ	SHT	6.7114
108	100	アーネスト・エバンス	ACT	6.6581
109	104	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.6564
110	111	JuJu伝説	ACT	6.6363
111	105	斬～夜叉円舞曲	SLG	6.6323
112	115	DAHNA 女神誕生	ACT	6.625
113	113	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.6094
114	108	サイバーボール	SPT	6.6086
115	106	メガパネル	PUZ	6.6009
116	109	テクモワールドカップ'92	SPT	6.5942
117	93	カメレオンキッド	ACT	6.5882
118	110	ヴォルフィード	A・PUZ	6.5792
119	112	デンジャラスシード	SHT	6.5782
120	114	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5454
121	117	中嶋悟F1 GRAND PRIX	RAC	6.5117
122	116	Blue Almanac	RPG	6.509
123	118	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.5
124	107	夢幻戦士ヴァリス	ACT	6.4814
125	119	エアダイバー	SHT	6.4716
126	120	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4533
127	122	TATSUJIN	SHT	6.4255
128	121	フェリオス	SHT	6.4088
129	125	ブロックアウト	PUZ	6.3814
130	123	フォゴットンワールズ	SHT	6.377
131	126	バットマン	ACT	6.3694
132	143	SDヴァリス	ACT	6.3545
133	127	ポピュラス	SLG	6.3333
134	128	スーパーハングオン	RAC	6.3286
135	129	ファイアームスタング	SHT	6.2666
136	132	エグザイル	A・RPG	6.2222
137	131	ヴァリスⅢ	ACT	6.1843
138	124	アイル・ロード	RPG	6.18
139	133	Art ALIVE	ETC	6.1562
140	130	サンダープロレスリング列伝	SPT	6.1527
141	138	ワニワニワールド	ACT	6.1333
142	137	ヴァーミリオン	A・RPG	6.1297
143	139	ESWAT	ACT	6.1245
144	142	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	ACT	6.1235
145	135	ディック・トレイシー	ACT	6.1228
146	141	時の継承者ファンタシースターⅢ	RPG	6.1151
147	140	スーパーリーグ	SPT	6.1048
148	136	スパイダーマン	ACT	6.0842
149	144	スペースハリアーⅡ	SHT	6.0761
150	145	ワードナの森SPECIAL	ACT	6.0566
151	—	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	6.0
152	134	A列車で行こうMD	SLG	5.96
153	147	バーニングフォース	SHT	5.9044
154	146	ゴーストバスターズ	ACT	5.894
155	148	ヴェリテックス	SHT	5.8666
156	150	サイオブレード	ADV	5.823
157	151	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.8186
158	152	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.8181
159	153	アローフラッシュ	SHT	5.803
160	149	ターボアウトラン	RAC	5.7903
161	155	クラックス	PUZ	5.7761
162	156	ウイップラッシュ	SHT	5.7445
163	159	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.7333
164	157	クラックダウン	ACT	5.7297
165	154	メガトラックス	RAC	5.7169

名馬の厩舎

Written by ホンダベるの

これに賭ければ……Vサイン！

19R 6着	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	出走回数	13
親馬	セガ	過去の着順成績	①①①①①①3②②5 5 6
出生日	'91・7・26		
売値	6,000円	本19レースの読者平均オッズ	8.6881
馬場種別	アクション		
馬体重	4M、コンティニュー	BEメガ編集部の平均オッズ	9.25
騎乗定員	1人プレイのみ		

厩舎情報 ソニック・ザ・ヘッジホッグ ひとくちメモ

セガのメガドライブソフト55本目。メガドライブだけでなくセガ自身のイメージキャラクターとなるべく登場したソニックは、全社的なキャラクターの社内公募も含め長い期間をかけて誕生した。従来にないスピード感とヒーロー然としたキャラは登場とともに、海外でも爆発的な大ヒットしたのは記憶に新しい。面構成は6ゾーン3ステージあり、ボスはすべてDr.エッグマンだ。面セレクトの裏技（タイトル表示中に上、下3回、左、右、のちA＋スタート）は必要不可欠。

岡山放送で放映中のBEメガワールドで、最初に取り上げたソフトがコレ、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」。てなワケで、私にとって、コレは特別なゲームなんだ。ソニックを会社のイメージキャラクターにしちゃったセガにとっても、その思いは同じだと思う。そりゃそうだよね、海外にセガの名を知らしめたソフトだもん。実際、ゲームの内容も記念碑的作品にふさわしく素晴らしいモノだったと思う。

このゲームのスゴイところは、そのスゴさが見た瞬間に伝わってくる点だ。今までにない、あのジェットコースターのようなスピード感！　もう、説明なんかいらない。見た瞬間に人の目をクギづけにするパワーがあったよね。どんな世界でも卓越して洗練されたものってのは、言葉や知識の壁を越えて、無条件に人を引きつけるもの。だからこのゲームは、海外であれだけ人気を得たし、マニアから超ビギナーまで、幅広いユーザーから支持されたんじゃないかな。もちろん、単に初心者だけでなく、他機種のゲームユーザーがどれだけあのスピード感にひかれて、新しいメガドラユーザーとなったことだろう！　本当にソニックの力はスゴイと思う。

こうしたことはセガも最初からわかっていたらしく、リングを持っていれば敵と接触してもミスにならないなどのユーザーフレンドリーな設定がいっぱい盛り込まれていたよね。ボタンひとつの簡単操作もうれしかったしさ。けれど、腕のあるゲーマーにも応えようとしたのだろうか、偶数面が少々テクニカルになっているのはいただけないかな。せっかくのスピーディーなリズムがガタッと崩れてしまうのだ。面ごとに評価すれば、偶数面もじつにデキがいいんだけどね。しかし「ソニック」はやっぱりスピードが命。続編ではそこらへんを考慮してほしいな。

それからこのゲームのもうひとつの成功の秘密は、主人公のソニックのキャラクターよね。かわいくて、それでいてちょっとヒネてるところなんか、メガドラみたいで最高（笑）。親しみやすくてヒーロー性もある。あとはヒロインの登場を待つだけって感じかな。ウフフ。

今回の書き手はホンダべるのだ。兄弟誌も含めフリーで大活躍中だぞ？

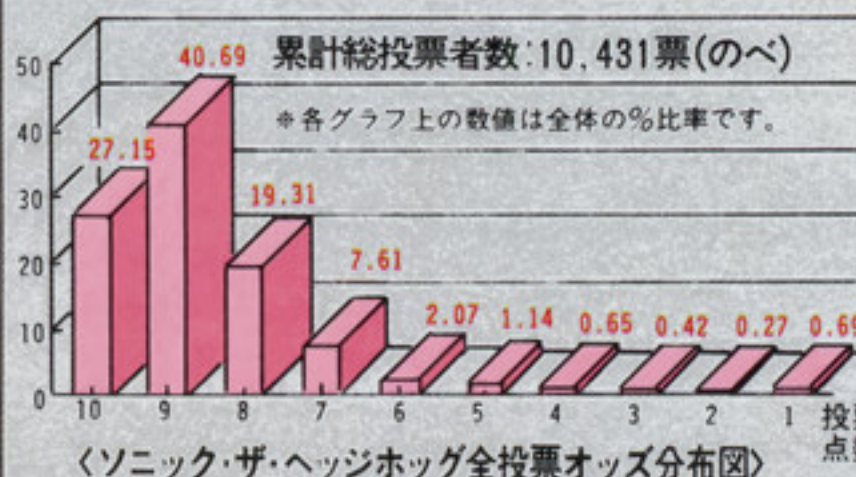
BEメガデータ馬券

去年の10月号にいきなりトップで初登場した「ソニック」は6カ月連続トップの記録や、最高オッズ（12月号で9.3419をマーク）など、いまだに破られていない多くの記録をもつ。発売から1年以上たつ現在も売上ランキングに顔を出し続けており、根強い人気のほどがうかがえよう。10点台が27%、9点台40%という読者の投票分布もかなり驚異的だぞ。

累計総投票者数：10,431票（のべ）

※各グラフ上の数値は全体の%比率です。

投票点数	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
%	27.15	40.69	19.31	7.61	2.07	1.14	0.65	0.42	0.27	0.69

〈ソニック・ザ・ヘッジホッグ全投票オッズ分布図〉

読者にまかせろ！

ソニック・ザ・ヘッジホッグ白黒情報

はじめてカセットを入れた瞬間「セ～ガ～♪」の声。涙ものだった。目の回るようなスピード感も、もう最高。2も期待している。（宮城県・多賀幸雄・15歳）客にやらせるには最適。メガドラのスゴさを見せつけられるぞ。（神奈川県・菅原武・13歳）面数が多すぎて、もう一度やろうという気が失せる。最初すごいと驚いたが、今となってはただのゲーム。（北海道・藤本篤史・16歳）2面まではいいけど、3面以降急に難しくなる。続編は女の子用に難易度が選べるといいな。（島根県・陶山さきこ・24歳）

第一印象は最高に目を引くソニックだが、似た感じのステージが3回続くなど、面セレクトを知らないとつらい部分も多いみたい。続編ではどう改善される？

名馬に送る今月の格言

ソニック2はスピード重視で面セレクトを！　追伸、今度はエッグマンの兄弟も出すべし

【謎の予想屋ワンチャンス情報】でや、ヘイ毎度の予想屋だ（なんだそりゃ）。前回の「キンコロ」は久々に大ハズレだったけど、まあ水に流してくれや（調子のいいやつ）。さて、右のページのワンチャンス着順予想だが、話題の「サンダーストームFX」だけに結構いい位置につけてくると思われる。これにメーカーの平均点も加味した結果、23着と予想するぜ。さあ、どうじゃあ！（やかましー）

第2回

BEメガ読者レース新聞特別編集企画

メガドラソフトメーカー血統ランク表

順位	前回	メーカー名	出産馬数	出産馬平均点	前回平均点
1	1	ゲームアーツ	4	8.5864	8.0605
2	—	ビック東海	1	8.1122	——
3	—	光栄	3	7.9923	——
4	3	東亜プラン	3	7.897	7.8984
5	6	テクノソフト	6	7.8674	7.5362
6	2	東芝EMI	1	7.794	7.9259
7	—	日本物産	1	7.78	——
8	—	シュールド・ウェーブ	1	7.764	——
9	4	電波新聞社	1	7.6436	7.6397
10	7	データイースト	2	7.5026	7.3742
11	—	UPL	1	7.3125	——
12	8	ビデオシステム	1	7.3029	7.2733
13	11	テンゲン	3	7.27	7.1737
14	5	CRI（CSK総合研究所）	2	7.2128	7.625
15	10	メサイヤ	8	7.1957	7.2081
16	15	ナムコ	12	6.925	6.88
17	—	ホームデータ	2	6.9032	——
18	18	サン電子	5	6.8789	6.3413
19	—	アイ・ジー・エス	1	6.625	——
20	9	ヒューマン	2	6.6191	7.2163
21	16	セガ	85	6.6178	6.6073
22	13	KANEKO	2	6.5378	6.9857
23	—	バリエ	1	6.5117	——
24	17	講談社総研	1	6.509	6.6052
25	12	RIOT(日本テレネット)	14	6.4187	6.9936
26	14	ウルフ・チーム	10	6.4124	6.96
27	20	アスミック	5	6.1405	5.897
28	19	ビスコ	2	6.0566	6.1429
29	—	ビクター音産	1	6.0	——
30	22	シムス(サンリツ電気)	2	5.9448	5.3388
31	27	ホット・ビィ	3	5.8562	4.515
32	21	タイトー	13	5.5217	5.7944
33	23	トレコ	5	5.5163	5.1796
34	—	九娯貿易	1	5.3928	——
35	—	PALSOFT	2	5.3867	——
36	24	マイクロネット	5	5.1626	5.1755
37	25	シグマ商事	2	4.8379	4.986
38	26	東宝	1	4.7205	4.8431
39	28	ユニパック	1	3.3169	3.2625

※このランキングは今月号の投票平均点をメーカーごとに表示したものです。

血統で買えっ！ 最新優良親馬情報!!

さてさて毎度恒例のデータ企画だが、今月は去年の12月号で企画して話題を呼んだ、恐怖の（ナニが恐怖なんだか…）メーカー血統ランキングの第2回目の発表をやってみるぞ。はたして各社の話題作が出そろったいま、最新の血統ランクはどうなったのか？　なかなか興味深いものがあるぞぉ。

で、さっそくランク表を見ていくと、まずはゲームアーツがダントツの平均点（しかもすべてのソフトが8点台／）で連続トップを獲得しているのが目を引くね。前回は1本しかソフトを出してなかったので不安もあったけど、最近のCDソフトのデキを見てれば当然の位置かな？　これ以下では、複数ソフトを出してる光栄、東亜プラン、テクノソフトあたりがいいみたいで、逆にセガ、タイトーにはもっとガンバってほしいところだ。ま、とりあえず各社さんはこれを参考に今後も奮起してほしいよね。

オッズ表D

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
166	158	大旋風	SHT	5.6996
167	160	ダーウィン4081	SHT	5.6958
168	161	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.6811
169	164	マージャンCOP竜	TAB	5.5328
170	167	ニュージーランドストーリー	ACT	5.5306
171	162	モンスターレア	ACT	5.5294
172	166	FZ戦記AXIS	ACT	5.4956
173	165	DJボーイ	ACT	5.4927
174	170	スーパーエアーウルフ	SHT	5.3928
175	171	ファイナルブロー	SPT	5.3526
176	163	コズミック・ファンタジーStories	RPG	5.3233
177	173	究極タイガー	SHT	5.3164
178	172	ファットマン	ACT	5.2954
179	169	ビースト・ウォリアーズ	ACT	5.2727
180	168	ジュエルマスター	ACT	5.2631
181	174	孔雀王2　幻影城	ACT	5.244
182	175	ランボーIII	ACT	5.2006
183	176	アトミック・ロボキッド	SHT	5.1442
184	179	スーパーサンダーブレード	SHT	5.0972
185	180	マスターオブウェポン	SHT	5.08
186	177	ヘビーノバ	ACT	5.053
187	178	ルナーク	ACT	5.0
188	182	サンダーフォックス	ACT	4.9687
189	181	インセクターX	SHT	4.954
190	185	北斗の拳　新世紀末救世主伝説	ACT	4.7995
191	186	JUNCTION	PUZ	4.7631
192	184	AMBITION of CAESER	SLG	4.7608
193	191	ヘビーユニット　メガドライブスペシャル	SHT	4.7205
194	187	レッスルウォー	SPT	4.7108
195	189	港のトレイジア	RPG	4.7096
196	188	アレックスキッド　―天空魔城―	ACT	4.6968
197	190	ファンタジア　ミッキーマウス・マジック	ACT	4.5591
198	192	スペースインベーダー90	SHT	4.5151
199	193	獣王記	ACT	4.4907
200	183	デスブリンガー　―秘められた紋章―	RPG	4.4
201	194	火激	ACT	4.3925
202	195	ズーム！	PUZ	4.345
203	197	史上最大の倉庫番	PUZ	4.3392
204	196	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3325
205	199	カース	SHT	4.2205
206	198	ストリートスマート	ACT	4.1
207	200	セイントソード	ACT	3.9545
208	204	四天明王	ACT	3.8529
209	203	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.7619
210	201	惑星ウッドストック　ファンキーホラーバンド	RPG	3.7522
211	202	ダブルドラゴンII	ACT	3.5142
212	205	おそ松くん　はちゃめちゃ劇場	ACT	3.4639
213	206	XDR	SHT	3.3169
214	207	ラスタンサーガII	ACT	3.2154
215	208	ソードオブソダン	ACT	2.9596

BE・メガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名（多数のときは抽選）に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、「サンダーストームＦＸ」が初登場したときの着順予想をしてもらうぞ。かつての名作ＬＤゲームの好移植で話題をまいたこのゲームは、はたして何着にランクインするか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上でするぞ。

「サンダーストームFX」は何着だ？

今月の着順予想

編集部予想は、23着だぞ（？）

BE・メガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本（ピタリ賞なら2本／海外モノもOK）をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月は、ナムコ話題の続編「スプラッターハウスPART 2」の平均点予想をしてもらおう。

こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

人気作のオリジナル続編だから、賛否両論かなぁ。

BE・メガ読者レース参加者募集中!!

★評点は最大5本まで！
★6本以上の評点、発売前ソフトの評点はボツだよ！
《記入例》
・シャイニング・フォース（9点）
・レンタヒーロー（8点）
・ストライダー飛竜（8点）
・戦！戦！戦！（7点）
・ソード・オブ・ソダン（3点）
《コメント》
《ほしいソフト名》

108
港区高輪2-19-13
NS高輪ビル3F
「BEメガ読者レース」係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

今回は参加してくれた人の中から5名に、シンプソンズが活躍するジェネシスの「KRUSTY'S FUN HOUSE」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ（最大5本まで／）、③コメント(何でもOK)、④着順予想、オッズ予想（小数点第4位まで書いて）、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は10月4日だぞ。

今月のドッグフード！

逆レミングス（？）の愉快なゲームだぞ。

BE・メガ編集部総評

今月は「THUNDER FORCE Ⅳ」「スーパーモナコGP II」など夏の話題作が登場する一方、突然の首位交代劇も起こって上位陣は大波乱の様相となった。

だが、上位の順位は今月の締切後も刻々と変動を見せており、来月もまたひと波乱ありそうな感じだぞ。また、注目の（？）下位八人衆（増えるなよ…）の動向も月替わり順位で目が離せないぞ。上位下位で新旧ソフトが混在する中、次号ももちろん必見だぜ。

オッズ表C・D寸評

ちょっと危険なC表に、かなりヤバイD表だが(笑)、ますます最下位争奪レースが盛り上がってるぞ(ヤベーなぁ…)／　まずは先月下剋上されたウッドストックだが、今月は実力で(?)巻き返して新下位四天王をピッタリマークしてるぞ。一方、3点台には「セイントソード」も参入し、下位は増殖する一方だ／　年内には下位十五人衆くらい結成か(笑)?

【謎の予想屋ダブルチャンス情報】ほやー、やかましーの予想屋だ(誰だよお前…)。てなわけで、上のダブルチャンスのオッズ予想だが、ナムコの話題作「スプラッターハウスPART 2」は、いい評価でありながら悪い評価が少し足を引っ張るという形になると思う(…たぶん)。てなわけで、自信をもってみなさんにお届けする予想オッズは、ふんっ、そやっ／　8.0127とみたぞ。信じろやー／

読者レース応募券10月

BEメガ ← WORLDWIDEな情報を先取り！

NEWS & INFORMATION
ニュース アンド インフォメーション

NEWS AMショーにも家庭用ゲームが出展！メガドラ新作も続々登場!!

今年のAMショーは8月27日から29日まで開催された。いままで業界関係者しか見に行くことができなかったこのショーも今年から最終日に一般公開日をもうけ、ユーザーが楽しめるようになった。また、会場も幕張メッセとなりスケールアップしたうえに、業務用マシンのほかに家庭用ゲームも多数出展された。

ナムコが新しいシステムを使い、迫力ある3Dを実現した「SIM DRIVE」。

なかでも注目されたのはナムコのブース。昨年話題を呼んだ「ギャラクシアン³」のとなりに、ナムコの新システムを採用したヴァーチャル・リアリティータイプのドライビングゲーム「SIM DRIVE」を展示。大勢の人が目を見張っていた。

セガも大きょう体「AS-1」、3Dのポリゴンを採用した「VR（バーチャ　レーシング）」、テーブルタイプでは「スタジアムクロス」などのアーケードマシンの出展はいままでどおりハデだったが、それにもまして今回はメガドラ、MEGA-CDなどで話題ソフトがセガやサードパーティーから展示されていた。

セガのブースの一角にはサードパーティーからのメガドラソフトが出展されていた。

MEGA-CDで人気の「聖魔伝説3×3EYES」も出展。

一方、タイトーやコナミではスーパーファミコンのソフトを、SNKでは広いブースを設け、「龍虎の拳」をメインにNEO・GEOをアピールしていた。

レースクイーンでおなじみのカプコンブース。相変わらずストII人気は強し。

前作で好評を得た「ザ・スーパー忍」の続作も出ていたぞ。

ストIIブームに乗るカプコンでは、ストリートファイターIIダッシュのほか「天地を喰らうII」を出展していた。

SHOW 対ドラクエに向けての作品が楽しみなCSG新作発表会

AMショーでの興奮がさめやらぬうちに、CSG新作発表会がもう始まっているぞ。すでに9月6、7日に大阪で行われており、9日に名古屋、16日に札幌、18日に福岡、そして20、21日に東京で開催される。今月の27日にはスーファミで「ドラクエV」が発売されるため、対ドラクエRPG「ランドストーカー～皇帝の財宝」に注目される。カートリッジROMながら、16Mというかつてない大容量にはかなり期待できそうだ。

また、ストIIブームが呼び起こした格闘アクション人気を押して「ファイナルファイト OF MEGA-CD（仮）」、「ベアナックルII」などの出展も期待される。この秋、カートリッジ、CDともにメガドラの新作ゲームには目が離せないといったところだね。

WONDERMEGAでわいた春のCSG新作発表会。今回はソフトの出展が楽しみだ。

EVENT メガドラカー絶好調の夏休み DSPシアターでMEGA-CDを体験

8月1、2日に、ディスクユニオン柏2号店で「スーパーモナコGPII」のゲーム大会が行われた。たまたまこの日は、年に1度の「柏まつり」ということで、非常に盛り上がっていた。イベントを会場となったディスクユニオン柏2号店では、この日、DSP体験シアターも開設。100インチのモニタと迫力あるDSPサウンドという高級AVでゲームがプレイできるコーナーが設けられていた。

メガドラカーが柏まつりに登場。モナコIIのゲーム大会だ。

MDコーナーにはかわいいお姉さんがズラリ。

MEGA-CDソフトもDSPシアターでは迫力は満点。

イベント情報

◆CSG新作発表会　名古屋（吹上ホール）9月9日（水）9時～17時（流通）／札幌（アクセス札幌）9月16日（水）9時～16時30分（流通）／福岡（福岡国際センター）9月18日（金）9時～16時30分（流通）／東京（池袋サンシャインシティ）9月20日（日）11時～17時（一般）、9月21日（月）10時～16時（流通）。

◆アレンジャーズ4th オーケストラによるゲーム音楽コンサート2　9月15日（火・祝日）開場13時30分　開演14時。（東急Bunkamuraオーチャードホール）、日本アレンジャーズ協会主催。すぎやまこういち氏、羽田健太郎氏が出演。S席3,000円、A席2,500円。

ハミダシNEWS■新宿アルタにスーパーモナコGPIIが走る！　ソニックに続き、今度は「モナコGPII」が8月2日、新宿アルタを走った。アルタの巨大スクリーンに映し出されると、ソニックのとき以上に注目されていた。

SCHOOL ヒューマンクリエイティブスクールで特別構演が行われる!!

7月下旬、ヒューマンクリエイティブスクールで中潟憲雄氏と武田亨氏の特別講演が行われた。中潟氏はあの「源平討魔伝」を制作し、武田氏は「おたくの星座」をプロデュースした業界の実力者。講義も実践的で興味深いものだった。今後の特別講義も楽しみだ。

熱心に企画についての実践的な話をしてくれた中潟氏。

ユニークな話をまじえながら物の作り方について語る武田氏。

EVENT メガドラのオリンピック くりくりMEGA BATLLE

7月27日から8月9日まで池袋・メトロポリタンプラザ8Fメットホールで「くりくりMEGA BATLLE」が開催された。会場には新作MDソフトが60台のモニターにつながりズラリと展示。スーパーモナコGPⅡのゲーム大会も行われ、優勝者には金メダルが授与された。

それぞれのモニタには常にだれかがプレイしていた。

豪華な商品がかかっているのでみんな真剣な表情だった。

SCHOOL エニックスアカデミーの就職説明会 ゲームメーカーもいっぱい参加してたぞ

ゲームクリエイターを希望している人のための学校、エニックスアカデミーは、7月24日、同校の学生のための企業研究会を行った。

この研究会にはセガ、ナムコ、ソニックなどの有名メーカーも参加。今後をになうゲーム業界の金の卵を獲得するため、各メーカーの担当者も真剣だった。

みんな堅くなっていたようだけど、聞きたいことが聞けたのかな?

BEメガワールド 熱くなった!! OHK主催「スーパーモナコGPⅡ・MD選手権」

「BEメガワールド」を放映している岡山放送の主催で、8月9日(日)〝アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ・MD選手権〟が開催された。

当日は台風の影響で参加者が少なかったものの、会場となったOHKスタジオは台風をふきとばすほど熱く燃えていたぞ。

ゲームプレイヤーだけでなく、周りで見ている人も燃えていた。

SHOP 渋谷ビームに新しいタイプのAM施設がオープン!!

スポーツ+レストランバー+ゲームの都市型AM施設「NFLエクスピアリアンス～アメリカンスポーツ&ゲーム」が、渋谷東急ビーム地下2階にオープンした。

ゲームファン、フットボールファンには応えられないお店となりそうだ。営業時間は午前11時～翌朝4時/年中無休。

NFLで使われているアメフトグッズも手に入るのだ。

ストⅡはもちろん、UFOキャッチャーもあるのだ。

VIDEO ストⅡダッシュのビデオが発売 ドラスレもアニメで登場だ

ストリートファイターⅡ'～究極奥技編～

ゲーセンで苦戦を強いられた人には必見のこのビデオ。ゲーム上達のためのヒントとなるぞ。ゲストコメンテーターに大仁田厚も加わり、内容いっぱいの60分。ビデオは9月18日、LDは10月7日にポニーキャニオンから発売。ともに4,800円。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

パソコンで人気のRPG「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」がアニメで登場。物語は「王子の旅立ち」。第一章のVOL.1が10月21日、第二章のVOL.2が11月21日発売。販売はキングレコード。発売はアミューズビデオ。ビデオ、LDともに5,800円。

ミュージックCD

達人王/東亜プラン

ゲーマーたちを熱くさせた東亜プランの「達人王」がG.S.M.1500シリーズで登場。SPYアレンジ「HEAVY LONG」、オリジナル、SEコレクションを収録。ポニーキャニオンから9月18日発売。1,500円。

悪魔の黙示録

『サスペリア』(秋田書店)に連載された「悪魔の黙示録」がサウンドドラマCDとなって登場。ドラマ「光と闇のエレメント」も収録されている。ポニーキャニオンから9月18日発売。2,800円。

三剣物語

カセット文庫(角川文庫)で好評の「三剣(みつろぎ)物語」(ひかわ玲子原作)のオリジナルアルバムCDが登場。サウンドプロデューサーは葛生千夏さんが担当。ポニーキャニオンから9月18日発売。2,800円。

ツレちゃんのゆううつ

『週刊ヤングジャンプ』(集英社)連載中の「ツレちゃんのゆううつ」のCDが登場。原作者の三島たけしが作詞し、羽田恵理香(CoCo)が歌う曲などを収録。ポニーキャニオンから9月18日発売。2,800円。

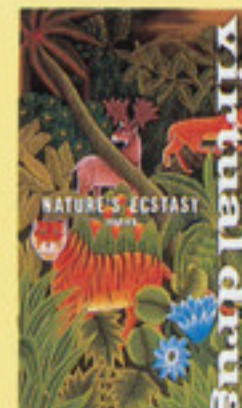
FEENA 南翔子

ファルコムの名作RPG「イース」に登場するFEENA(フィーナ)をテーマにした南翔子のソロアルバム。「イース」「ソーサリアン」などから全10曲を収録。キングレコードから9月26日発売。3,000円。

コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション VOL.5

「コナミ・ゲームミュージック・コレクション」の第5弾が登場。「サンセットライダーズ」から24曲、「アステリックス」から32曲、「ヘクション」から10曲を収録。キングレコードから9月26日発売。2,800円。

NATURE'S ECSTASY

ヴァーチャル・オーディオ・システムを採用。タヒチの自然を3Dサウンドでイメージされている。ポニーキャニオンから9月18日発売。1,800円。

QUES TIAN

『ドラゴンマガジン』などでおなじみ、都築和彦原作「クエス ティアン」がオリジナル・ストーリー・ゲームCDで登場。声はこおろぎさとみなど。ワーナーミュージック・ジャパンから発売中。2,900円。

ハミダシINFORMATION■岡山放送「BEメガ ワールド」の放送予定:9月18日(金)、9月25日(金)と2週続けて「ランドストーカー～皇帝の財宝」を放送

BE MEGA NEW VIDEO GAMES

ビーメガ　ニュービデオゲームズ

今回は8月に開催されたAMショーの速報だ。新作ゲームが軒並み出展され、ファンの注目を浴びていたぞ。

今回のAMショーも花ざかり

見てみてみて～～！　この人ひとひと！いったいどこからわき出すのだろう？

セガはVR、スタジアムクロスなどを出展

さすがセガ。大きなブースと大型きょう体で関係者たちの注目を浴びていた。「UFOキャッチャー」以降、着々とアミューズメント構想を各地で展開し、ビデゲーコーナーのイメージ一新を図っているだけにさまざまな趣向でブース内を飾っていた。ポリゴナイザーを使った「VRバーチャ・レーシング」や「スタジアムクロス」といったレースゲームはもとより、「AS-1」などの多人数きょう体、テーブルタイプの「ゴールデンアックス デスアダーの復讐」など幅広く出展。これからのセガの可能性が感じられる。きっと来年もセガから驚くゲームが登場するだろう。

「VR」はリアルな画面とポリゴンを駆使しただけに、臨場感あふれるゲームとして注目された。

「スタジアムクロス」のきょう体で、ドライブテクを自慢するものたちの熱いバトルが展開。

続編ごとに、グラフィックがリアルになって、ゲームファンをわかせる「ゴールデンアックス」。

コナミの参考出展ゲームに注目！

今までコナミにはショーに行くごとに、マル秘のゲームが出展されて驚かされることがあった。それだけにワクワクするブースの1つでもあったのだ。さて今回はどうだったであろうか？　やはり開けてびっくり玉手箱。ここでは画面写真が紹介できずに残念なのだが、「リーサルエンフォサーズ」というガンゲームや「ガーデイアン オブ ザ フッド」というストリートアクションゲーム、「プレミアサッカー」というスポーツゲームが参考出展されていた。

また新作の「バッキーオヘア」は宇宙を舞台としたアクションゲームで、最大4Pまでプレイ可能とユニークなきょう体で、関係者の注目を浴びていた。

「バッキーオヘア」の美しいグラフィックに注目！

このなかに、参考出展「プレミアサッカー」が潜んでいるのだ。

ナムコはレースものをメインに展開！

今回は「ギャラクシアン³」「SIM DRIVE」「ファイナルラップ3 DX」などを出展！　レースものに強いナムコならではだ。テーブルタイプやキャラクターものの展開も注目された。

きょう体のデザインも美しい「ファイナルラップ3 DX」がこれだ。

アイレムは「Hook」とゴルフものを出展

アイレムからは、あのスピルバーグの映画で話題をさらったアクションゲームの「Hook」と、リアルで美しい画面のゴルフゲーム「メジャータイトル2」が出展された。SFCなどで移植されている「Hook」とはひと味違い、ビデゲーならではの美しい画面に関係者も思わずびっくり。また「メジャータイトル2」は4P対戦が可能。さらに、選んだキャラクターによってプレイに個性が出たり、プレイモードにもいくつかの種類をもたせるなど、さまざまな趣向がこらしてある。このように、今までのアイレムとはひと味ちがった展開をみせていたのが特徴だ。

雰囲気満点のリアルなグラフィックと豊富な格闘技の数々は、ついついプレイしたくなる。

ゴルフゲームを極めため、非常にシンプルな画面構成にしたのはユーザーサイドに立った考えだ。

クイズものが目立ったカプコン

ストⅡシリーズで昨年からビデゲーファン、SFCファンをわかせたカプコン。さすがに時代先取りということで、ブームのクイズものにチャレンジしている。今回出展された「カプコンワールド2」はRPGの要素にすごろくの面白さを加え、さらにクイズを盛り込んだ前作のバージョンアップ版。また「天地を喰らうⅡ」もストⅡバリのアクションゲームに仕上がっていた。

前作の「カプコンワールド」ファンにとっては、待ち望んでいた内容になっているので期待度200%！

「天地を喰らうⅡ」は本宮ひろ志の荒々しいキャラクターをうまく生かした格闘アクションゲームだ。

BE MEGA GENESIS INFORMATION

BEメガ・GENESISインフォメーション

今回もGENESISソフトは粒ぞろい。特に気負った大作というわけではないがいい作品がそろってる。なかでも「KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE」は、本当におすすめの1本だぞ。

CADASH

●TAITO

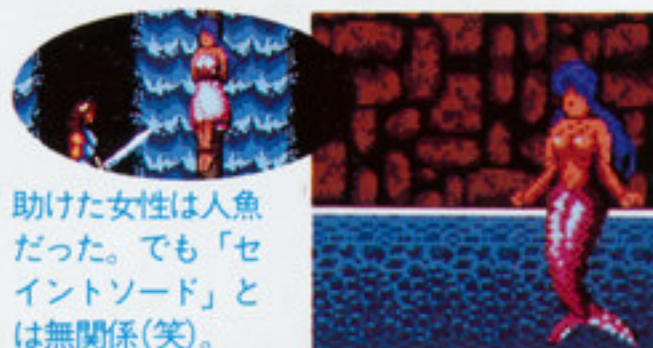
これは'90年にタイトーが発表したアーケードゲームを移植したものだ。内容はバックアップもパスワードもないアクションRPGという感じだが、ほとんど完全移植に近いといえる。

使用キャラは戦士と魔法使いのみで、僧侶と忍者は削除(さくじょ)されているが、しっかり2人同時プレイは再現されている。おそらく、これまでに日本で発売されたタイトー作品と比較すると、「ダライアスII」の次に遊べるソフトだろう。

ところで、これは海外でしか発売されていないにもかかわらず、なぜかカートリッジの裏に貼ってある注意書きがまるまる日本語のままなのだ。さらにパッケージの機種名表記も「GENESIS」ではなく「MD」となっているばかりか、「MADE IN JAPAN」だったりする。おそらくタイトーは日本での発売も予定していたのだろう……。

まずはキャラ選択。1人プレイなら戦士じゃないとクリアはほとんど無理。

敵を倒して経験値稼ぎ&レベルアップ。

大ダコの足の攻撃は、とにかくえげつない。

助けた女性は人魚だった。でも「セイントソード」とは無関係(笑)。

毎度おなじみプレゼントだよ

今月もメッセサンオーさん提供のプレゼントをお届けするぞ。本文でも取り上げた「KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE」、「CADASH」とバスケットボールゲーム「ARCH RIVALS」を抽選で各1名にプレゼント! ところで、メッセサンオーの海外ソフト売り場が新しくなった。秋葉原に行く機会があったら、ぜひ、のぞいてみてほしい。

応募方法はハガキに、希望ソフトとご意見ご希望などを書いて、〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル BEEP! メガドライブGENESIS係まで。

〆切は、10月8日消印有効。なお当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

●FLYING EDGE

アメリカで大人気の「THE SINPSONS」というアニメを知っているだろうか? これはそれに登場するキャラクターを使用したパズルゲームなのだ。パズルといってもアブラ汗を流すほどの思考は要求されない。ちょっとした機転でサクッとクリアできる面ばかりをたくさん集めたという感じだ。

さて、システムのほうだが、プレイヤーはHOMER(シンプソン一家の大黒柱)を操作して、各部屋にいるネズミをすべてネズミ退治機のある場所まで誘導するのが目的だ。ネズミは何も考えずに歩いているだけなので、障害物をどけたり、通路にバネを置いて高いところへ移動させてやろう。

うまくネズミ退治機まで誘導すれば、BART(息子)が機械を操作してネズミを退治する。これで1つの部屋をクリアだ。まさに逆レミングスってヤツだね。一定の部屋数をクリアすると、パスワードを教えてくれるぞ。

ネズミには触れても平気。ブロックを運んだり、罠をどけたりして、機械まで連れていこう。

機械に入ったネズミはパンチやレーザーで始末される。ジジイの動きがすごくいい味を出しているぞ。

次の面のパスワードを表示。それにしても、不細工……じゃなくて個性的な顔だ。

BART VS. THE SPACE MUTANTS

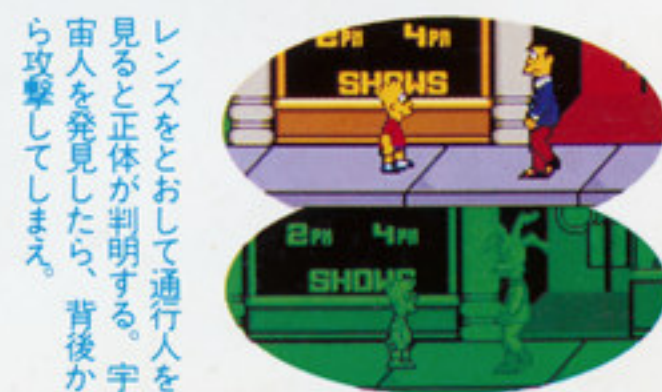
●FLYING EDGE

これもさきほどのゲームと同じく「THE SINPSONS」のキャラを使用したものだが、こちらはアミガで発売されていたアクションゲームを移植したものだ。

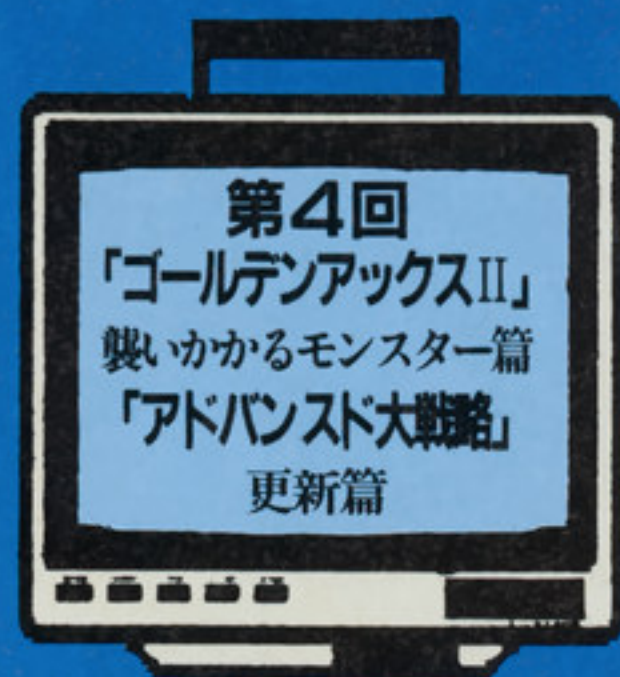
ある夜、BARTは誰もいない広場に円盤が着陸し、人間に化けた宇宙人が出てくるのを発見してしまう。どうやら地球侵略のために来たようだ。しかし、BARTはそこで特殊なレンズを入手した。それは宇宙人の変装を見破ることができるX線レンズだったのだ。かくして彼は、レンズを片手に宇宙人退治のために街へくりだすのである。

と、ストーリーはこんな感じでデモによって解説される。ゲーム自体はジャンプで敵をよけ、変装した宇宙人を発見するという単純なものだ。ちなみに、このゲームと上記の「KRUSTY'S〜」は、近々メガドライブでも発売されることになった。詳細は次号を見てね。

宇宙人の正体を見破るレンズを入手したBART。映画「ゼイリブ」みたいな設定だ。

街にはびこるあやしい生物を避けながら進むのだ。

レンズをとおして通行人を見ると正体が判明する。宇宙人を発見したら、背後から攻撃してしまえ。

※紹介ソフト、プレゼント提供/メッセサンオーIII号店 〒101 東京都千代田区外神田3-15-8 TEL (03) 3255-3443

第4回
「ゴールデンアックスII」
襲いかかるモンスター篇
「アドバンスド大戦略」
更新篇

BEメガ CM探偵団

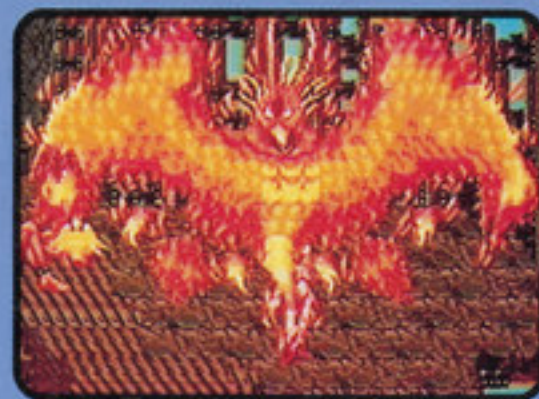
「隊長、今回は珍しいCMが見れるそうですね」「うむ。今回と言わず、今後も機会を見て昔のCMを紹介する予定だ。秘蔵CMも山ほどあるしな」「そりゃ楽しみですね、隊長」

名作CM紹介 「ゴールデンアックスII」

襲いかかるモンスター篇　15 Seconds

放送開始日：'91年12月5日〜／収録：11月19日
制作：㈱電通、㈱ヴィス／演出：柴田勝巳
出演：武藤敬司／ナレーター：図司文彦

1つめのCMは、去年の年末発売された「ゴールデンアックスII」のCMだ。プロレスラーの武藤敬司をアックス役に起用した意欲作だぞ。

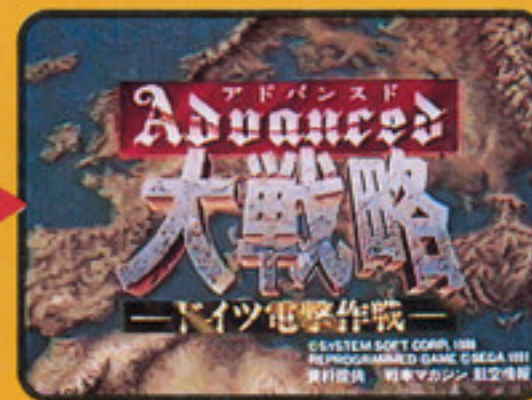
1. 息づかいの荒い男の腕が……　「はぁはぁはぁ……」
2. パンナップしてアックスに扮する武藤敬司が映る　「(ナレーション)プレイする者も」
3. アップに切り替わり敵の影が横切る　「汗を」
4. バックで敵の影が大きくなり剣を振りかざす武藤　「かけ」
5. ゲーム画面入る（BGM大きくなる）　「超過激」
6. 各キャラの必殺技1カットずつ　「アクションゲーム」
7. 「う〜あっ!!」と振り向いて剣で斬る武藤　「ゴールデンアックス」
8. 切り口からタイトルが……　「II(ツー)!!」
9. タイトルロゴ映る　「メガドライブから」
10. いつものエンドです♪　「セ〜ガ〜♪」

END

迷(?)作CM紹介 「アドバンスド大戦略」

更新篇　15 Seconds

放送開始日：'91年6月6日〜／収録：5月28日
制作：㈱読売広告社、㈱シンエイアームズ

2つめの紹介は、あの「アドバンスド大戦略」のCMだ。放映期間の短かったこのCMは、ゲームと違ってなかなかコミカルで笑えるぞぉ。

1. 地面に「スーパー大戦略」の文字が（BGMは「もしもしカメよ」(笑)）　「(昔のNHKのアナウンサー風のナレーションで)スーパーの」
2. 左からきた戦車が「スーパー」を「アドバンスド」に変えていく　「さらに上いく面白さ」
3. ゲームハイライト3カット入る　「メガドライブからシミュレーションゲームの傑作アド〜バンスド」
4. タイトル画面入る　「大戦略」
5. ひと昔前のエンドですな♪　「セ〜ガ〜♪」

END

CMよもやま話

映画出演の経験もある武藤敬司だけに、撮影は朝早くから順調に進んだ。

コスチュームは全部特注品の大型だったため着るのに時間がかかったそうだ。

「ゴールデンアックスII」のCMですが、これはコンセプトのイメージや演技力を考慮した結果、すぐにプロレスラーの武藤敬司氏の起用が決まりました。CMの中ではあえて彼の名前は出しませんでしたが、見た人からの問い合わせは多かったですね。武藤氏も出演を快諾してくれただけあって、なかなか迫力あるシーンが撮れたように思います。

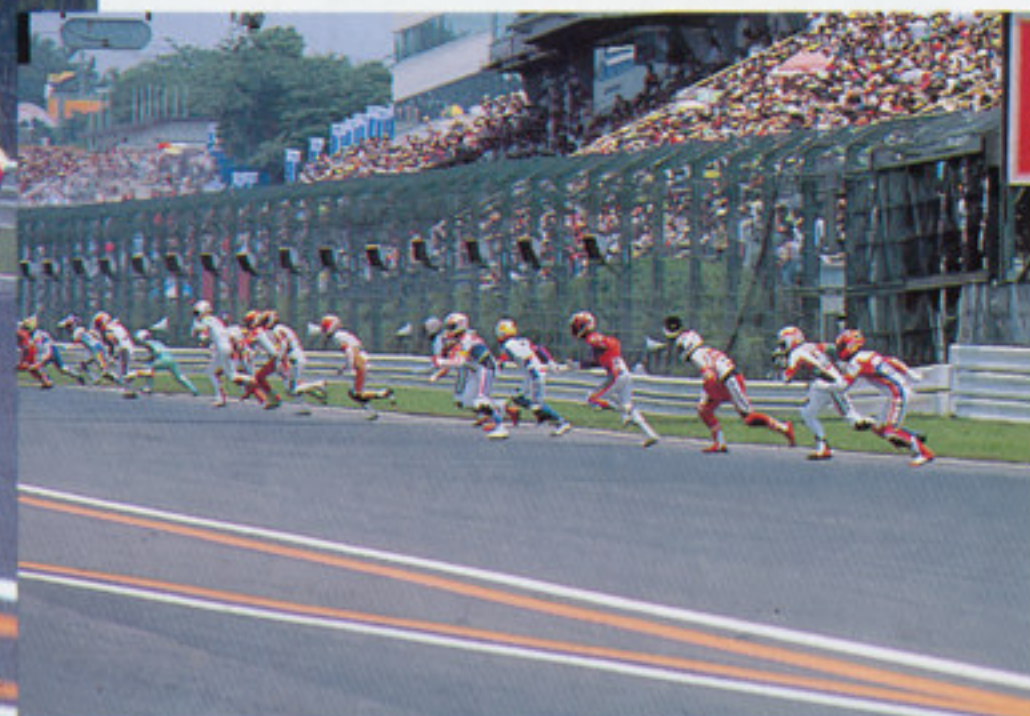
それから「アドバンスド大戦略」のCMはコミカルなイメージを出そうとしてあんな感じになったんですが、どうも賛否両論だったみたいですね（笑）。ただし、あのブリキの戦車はゲーム中でも登場する実在のものでして、あれを探すのがじつは一番苦労したんですよ（笑）。マニアの方にも納得していただけたんじゃないでしょうか？　〈セガ宣伝部〉

【CM探偵団情報大募集中！】CM探偵団では、CMに関する貴重な情報や資料提供、ならびに調査依頼をガンガン募集しているぞ。今回は「ゴールデンアックスII」のリクエストをしてくれた人の中から、抽選で埼玉県の太田隆司くんにソフト1本とテレカを進呈するぞ。また、CMテープを送ってくれた千葉県・星野青史くんと、埼玉県・AKIOくんにも粗品を送るよん。次回のネタもご期待！

"コカ・コーラ"鈴鹿8時間耐久ロードレース

BE MEGA RACING FREAK Vol.5

ガードナー・ビーティー8耐制す!!

バイクの祭典8耐は7月26日鈴鹿サーキットに13万5000もの人を集めて開催された。注目は予選初日、今回限りで8耐引退を発表した昨年の覇者ガードナー。今年は負傷欠場のドゥーハンに代わり新鋭ビーティーとのペアで8耐参加となった。そして、2連覇達成。最後の8耐に華をそえた。

好スタートから優勝を飾ったOKI HONDA RT。

ガードナー4度目で最後の8耐表彰台。

武石伸也日本人初のポール・ポジション

今年の予選は熾烈を極めた。タイムは2分15秒台から14秒、13秒へとのびていく。予選2日目、anチームブルーフォックスの武石伸也がホンダRVF750を駆り、2分12秒870のスーパーラップを叩き出し唯一12秒台へ突入、日本人として初めてポール・ポジションを獲得。2位も青木・大阪組が入り日本人ペアが1－2を独占した。

⬆ポール・ポジションを獲得し決勝でも3位の武石・岩崎組。⬅8耐からビッグになった岡本夏生なのだ。

ビデオシステムのキャンギャル。

2位マッケンジー・マギー組ヤマハRZF750。
19位完走を果したチームアイレム中川・中井組のVFR750R。

アイレムのキャンギャル3人。選考は社長の独断？　という噂も。

アイレム堂々19位

48位からのスタートとなった、8耐参戦3年目のチームアイレムは、順調に順位をアップしていき、プライベートチームしては上位の19位でチェッカーを受けたのであった。おめでとう。来年もがんばれ／

今年のキャンギャルは胸にポイントを置くところが多かったように感じられた。

最新続報

●セガ
●11月下旬発売予定
●価格未定

ACT 8M

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

ああ懐かしのサウスアイランド ソニック再びグリーンヒルに立つ

11月下旬、しかも全世界同時の発売をひかえて期待が高まるばかりの「ソニック2」だが、今回は気になる活躍の舞台"ゾーン名"についての情報が入ったので、お伝えしよう。

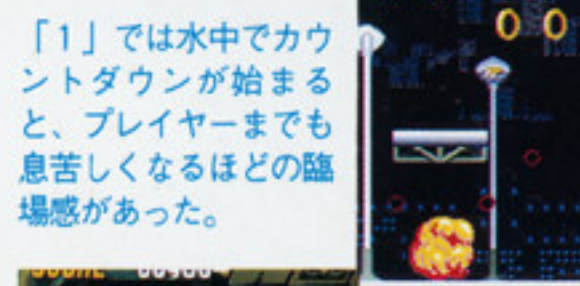
「ソニック2」ではゾーン数が全部で9つにもなり、さらに「シークレットレベル」がいくつか加わるという。帰ってきたソニックのスタートは、やはりあの「Green Hill Zone」から。懐かしさとともに、パワーアップされた仕掛けが楽しみだね。その他、謎に包まれている2人プレイでの操作方法や、ニューキャラなどについては、次号以降で詳しく紹介するぞ。

ソニックよりも人気が出そうなくらいカワイイ相棒のテールは、2本のしっぽをブルブル回転させて空を飛んだりするのだ。これがもう、かわいいったらありゃしない。今回は見せられなくてゴメンね。

ステージ構成判明!! ゾーンは全部で9つ+α

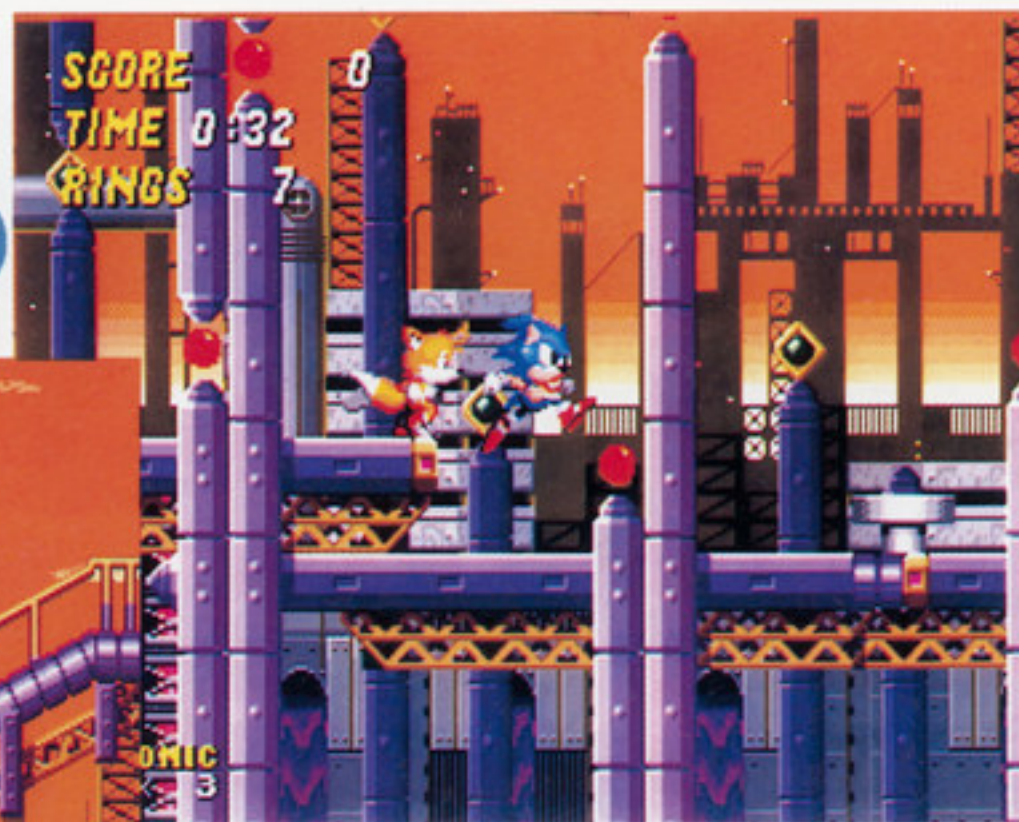
ゾーン	説明
Green Hill Zone	「2」でも前作の最初のゾーンと同じく「サウスアイランド」からスタート。まさに「ソニック」を象徴するゾーンだ。
Metoropolis Zone	前作の5、6ゾーンを融合させて、未来都市っぽい味つけを加えた感じかな。ループの交差がさらに立体的になったぞ。
Hill Top Zone	ゾーン名からして、グリーンヒルの頂点という直接的なものを想像してしまう。だが、本当のところはまだ謎である。
Hidden Palace Zone	「秘密の宮殿」というのだからから、前作のマーブルゾーンみたいになると思われるのだが、はたして……?。
Oil Ocean Zone	オイルの海? ってことは、湾岸戦争で汚染されて真っ黒になった海だとか……。まさかそんなあぶないモノじゃないよねえ。
Casino Night Zone	仕掛けにラスベガスのスロットやルーレットなんかの演出でもあるのかな? この想像はちょっと短絡的すぎかな。
Chemical Plant Zone	科学工場という意味をもつ。前作の6ゾーンは工場の内部という感じだったが、今回は建物の外みたい。
Neo Green Zone	ネオってことは、もう1つ新たにグリーンヒルゾーンが出るのかな? 写真の感じからすると仕掛けも全面的に変更か?
Death Egg Zone	エッグとつくことから、おそらく最終ゾーンと思われる。今度のエッグマンはどんな手段を構じているだろうか。

+Secret Area

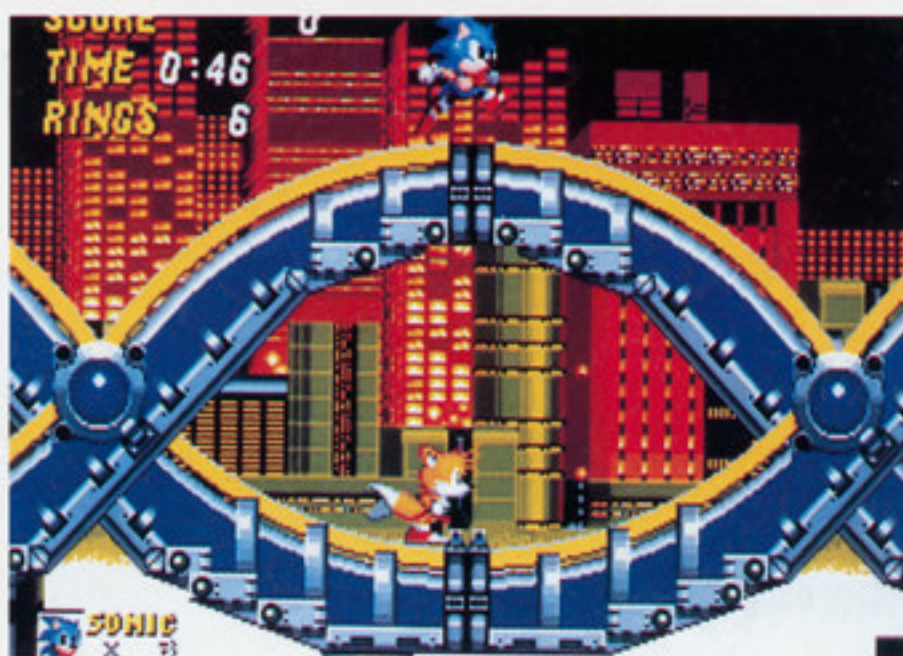
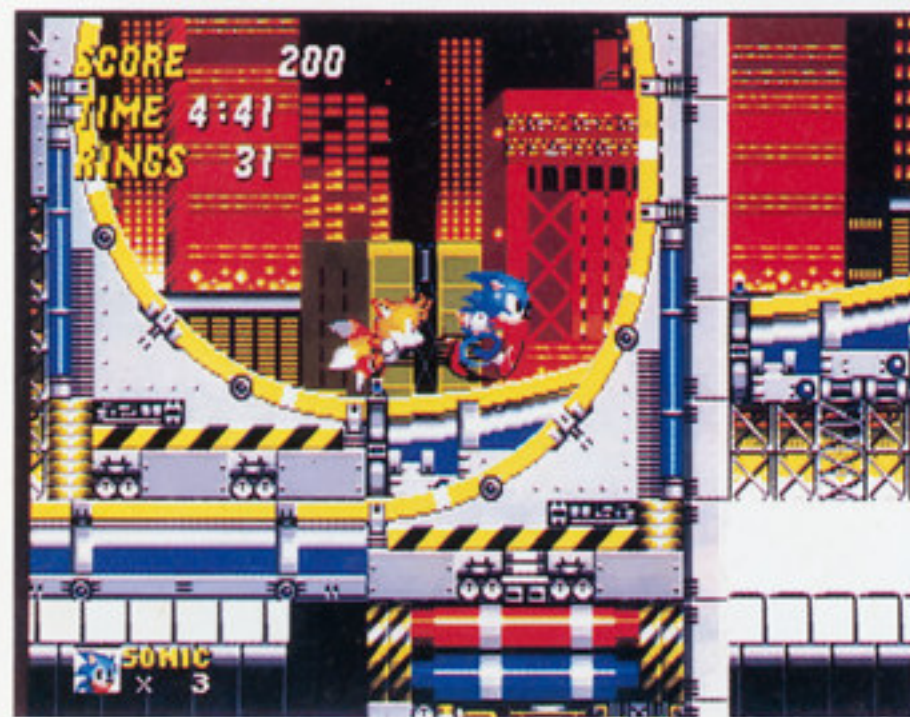
ソニックと動物たちの楽園「サウスアイランド」は、「1」でもおなじみ。もはやこのゲームとは切り離せないね。

「1」では水中でカウントダウンが始まると、プレイヤーまでも息苦しくなるほどの臨場感があった。

「1」このゾーンは、落ち着いた雰囲気とスピード感のミスマッチが面白かった。

さらに美しくなったグラフィック 謎の化学工場がソニックを待つ

「2」はステージ数が増えたほかに、グラフィックの質もますます向上した。背景ひとつをとってもかなり描き込みが細かくなっているうえに、前作のような地形のくどい使いまわしが目立たなくなっているのがうれしい。それから、キャラの動きも、前作のイメージを踏襲しつつパターンが増えているのだ。急ブレーキのときのしぐさなど、細かい部分の変更がけっこうあるから、プレイしたとき新鮮さと驚きを感じることまちがいなし。

無機質で冷たいイメージを与える建物と、暖かい陽だまりを感じさせる夕日との対比がきれいだ。ソニックによりそうテイルの健気さがちょっぴりカワイイ。よく見るとシューズは色ちがいのおそろいだったりする。

ソニック大都会メトロポリスを疾走す!!

ソニックの最大の魅力は、いうまでもなく高速で走り抜ける爽快感だよね。「2」でもたっぷり堪能できるぞ。それに「1」では、加速に時間がかかって、一旦障害物にぶつかると、ゲームのテンポがスポイルされたけど、「2」では、ソニックが停止中に、その場で瞬時に高速回転して、助走なしで高速ダッシュしてしまうのだ。もちろん、その快足を発揮するためのスクロールも、さらに速いぜ！

Dr.エッグマンも 悪どい兵器でバージョンアップ！

前作では、愛機にこまごまと武器をつけてソニックを襲ってきたDr.エッグマン。驚くべきことに「2」の彼は、なんとドリルつき装甲車などの新兵器に愛機を合体させちゃったりするようだ。

もっとも、例によってソニック（今回は相棒も攻撃する）にボコボコにされるんだけどね。兵器を壊されたエッグマンは再び愛機を切り離して逃げていくぞ。う〜ん、まさにタイムガイコッツだ（しまった、ネタが古いか）。

次号を待て！

AMショーでも大活躍！ 続々登場ソニックグッズ

日本はおろか、海外でもこれほどまでに人気を勝ち得たのに、これまでほとんどキャラクターグッズ市場への展開がなかったソニック。せっかくの魅力あるキャラクターなのにもったいないよね。しかし、今年のAMショーでは、サンリオ、アサヒビールに続いて新たにセガと契約を結んだコクヨ、ロッテ、グンゼによるグッズがたくさん展示されていたのだ！

すでにサンリオから発売されているソニックのステイショナリーグッズ。

UFOキャッチャーのソニックも、ニューバージョンが登場。立ちポーズとすわりポーズの2種類があり、手足の肉づきがぐっと良くなったぞ。

今までは、せいぜいUFOキャッチャーのぬいぐるみぐらいしか見られなかったソニックだが、これからはノートや弁当箱、清涼飲料水などのパッケージアートとして登場するぞ。あと、デパート屋上の遊戯場なんかにある子供向けの乗り物（100円入れるとガタゴトゆれるやつね）、その名も「わくわくソニックパトカー」なんてのもあったぞ。

最新ソフトをキャッチアップ！

NEW RELEASE SCRAMBLE

新作スクランブル

三國志Ⅲ
国乱れる時、再び英雄が決起する

●光栄／11月8日発売予定／14,800円／SLG／12M+B・B

完成度ゲージ 90% 8人まで同時プレイ可能

パソコン版でかなり好評だったあの「三國志Ⅲ」が発売されるぞ。

これは光栄作品でもとくに人気の高い「三國志」シリーズの最新作だけに、メガドラへの移植を待ち望んでいたユーザーも多かったことだろう。12メガの大容量のメガドラ版は、ファンの熱い期待を決して裏切らないデキだぞ！

さてご存知の通りこのシリーズは、2～3世紀の中国が舞台。プレイヤーは数あるなかから1つの国を選択し、その君主となって中国の統一を目指すというものだ。

このゲームの大きな特徴はやはり武将だ。基本的に登場するのは歴史に名のとおっている約500人だが、なんと「Ⅲ」では君主や武将をプレイヤーが新たに作成して使用できるようになったのだ！

本来なら実在の武将を選んでプレイするのが正統的かもしれないけど、この機能で自分だけの武将を創造して、強大な勢力を握るまで育成するというRPG的な楽しみを味わうのも一興だろう。

基本システムはこれまでの光栄SLGとほぼ同じ感じで、内政、外交などが重要視される作りだ。優秀な人材を確保し、配下の武将を将軍や軍師などの身分に振り分けたり、ときには文官や武官だけの専門コマンドで細かい部分まで気を配らなければならない。

戦闘シーンは時間帯や天候の概念も大きく影響するようになっていて、これまでのものより現実感が一層増しているぞ。

シナリオは全部で6本用意されていて、最大8人までの同時（交互に操作）プレイが可能だ。それから、歴史事実にこだわるマニアは史実モードを、自分なりの歴史を作り上げてみたい人にはランダム設定の仮想モードをシナリオ決定後に選択できるのだ。

と、まあこんなふうに「Ⅲ」では基本をおさえながらも、うれしい要素が豊富にプラスされているので、原作ファンにとって、「三國志」を扱ったゲームはこれが名実ともに最高峰といえるだろう（例によって高価だけど……）。

この広い中国にあっては、劉備の勢力でさえ小さなものにすぎない。

使用する武将は、収録されているものだけでなく、自分で創造することも可能。

優秀な人材の登用が勝利の決め手。しかし有能な者ほど簡単には来てくれないのだ。でも、頑固に拒まれるとますます欲しくなる。

戦での確実な勝利こそ覇者への道！

案の定、かなりの強さを誇る関羽！ 彼の力はぜひとも手にいれたいものだが……。

水上では陸上のような地形効果はない。

ぷよぷよ

ふるふるした感触の心地良きかな

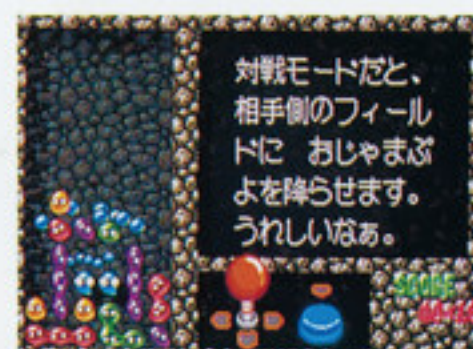
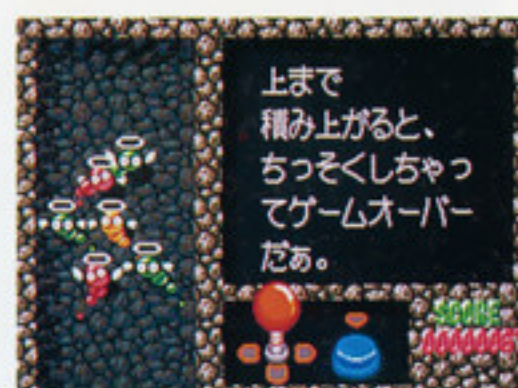
●セガ／10月発売予定／4,800円／PUZ／4M

完成度ゲージ 90% 2人対戦プレイあり

一見「コラムス」っぽい印象を受けるこの「ぷよぷよ」は、既成のものとはちょっと違う、新感覚のパズルゲームなのだ。ちなみにこのゲームは、もとはＭＳＸのディスクステーションにおまけとして入っていた作品だったりする。今回はその「ぷよぷよ」を開発元のコンパイルがさらにバージョンアップしたうえで、セガが販売を請けおうことになったわけだ。

とりあえずゲームのルールを簡単に説明しよう。まずプレイヤーには６×11のサイズをもつフィールドが与えられる。そこに、赤、紫、緑、水色、黄色というようにカラフルなぷよぷよ（ブロック）というスライムが２つずつ落ちてくる。これをボタンで回転させて「コラムス」のように積み上げ、同じ色のぷよぷよをくっつけてやるのだ。落下したときにゼリーのごとくプルプル震えるのが、夢に出るくらいキモチいいぞ。

で、４つ以上（まっすぐにつながっていなくても良い）くっつければポヨンとぷよぷよが消えてくれる。もちろん「コラムス」の連鎖消しのようなテクニックもあるので、これを極めてすごいエクスタシーを体験しようじゃないか。

くだけた口調の説明文が、なかなかいいのだ。

操作方法は「コラムス」ライクにデモで教えてくれる親切設計。

発売まで待てないという人は、もうすぐ同じ内容のアーケード版が出るからそっちでハマろう。

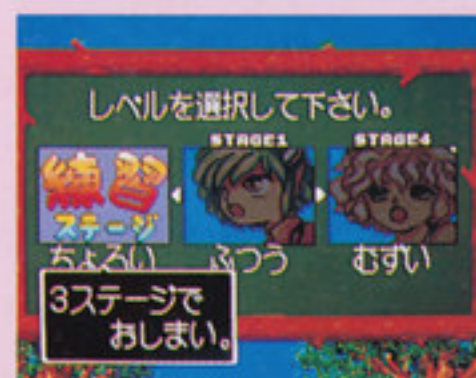
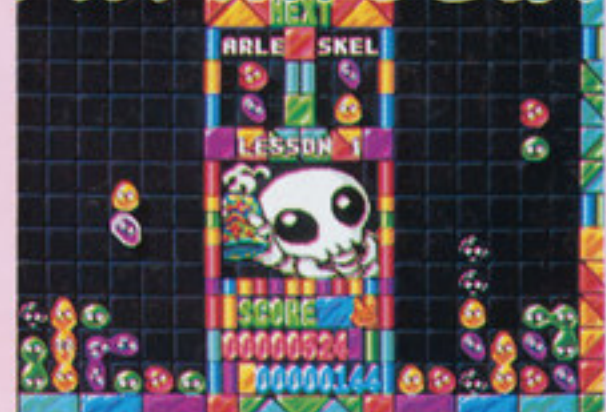
ひとりでぷよぷよ

これはコンピュータとの対戦モードで、どちらかがぷよぷよを消せなくなるまで戦い続けるというもの。対戦の前に出てくる敵キャラのメッセージが、とにかく笑えるぞ。ちなみに、主役の女の子と相手をしてくれるキャラはすべて、コンパイルが発売している「魔導物語」というＲＰＧのキャラと同じものなのだ。

なんかほのぼのとした敵ばかりだ

対戦の前には敵との会話がある。それにしても、これから戦おうというのに緊張感がなくて平和そのものである。

練習ステージの「ちょろい」がなんとも……。

あるていどまとめて消したり、連鎖消しをすると、相手側に「おじゃまぷよ」を落とせる。これはいくつ並んでも単体では消せない。だが、色つきのぷよぷよが消えたときに、となりあっているものは一緒に消滅してくれる。

ドカドカ押しこめ！

画面の中央に表示される対戦相手の顔に注目。不利になると表情がかわっていき、最後には……。

負ければ「ぷよぷよ地獄」に叩き落とされてしまう。無表情な目で見ないでくれ～！

ふたりでぷよぷよ

人間どうしでしのぎを削るモード。このゲームではまぎれもなくメインといえるだろう。基本的にはコンピュータ戦と同じルールだが、スタート前にはハンデとして「おじゃまぷよ」の高さを設定できる。ハンデは激甘から激辛までの５段階あって、プレイ中はカレーライスの色の濃さで表示（画面中央）されるのが粋だ。

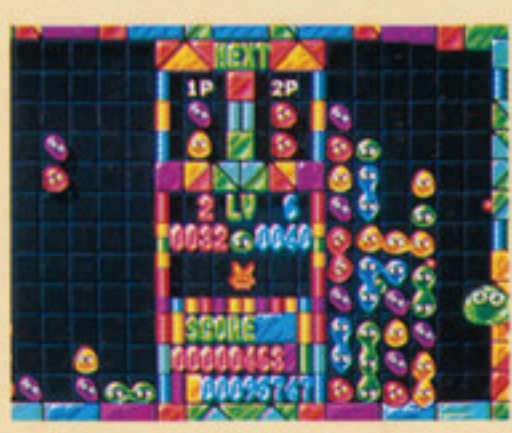
人間相手なら連鎖消しを狙って、このように「おじゃまぷよ」をたくさん落としたい。だが、準備に失敗するとあとが悲惨だ。

中央にいるのは、コンパイルのイメージキャラクターだ。鼻ちょうちんをふくらませて眠ったり、お尻をフリフリしたりと、見ているだけでも楽しいぞ。

敵に「おじゃまぷよ」を送りこむときには「ファイヤー！」などの音声が流れる。これは「魔導物語」のキャラのサンプリングと同じなのだ。

対戦で２Ｐ側が勝利したところ。「ばたんきゅ～」とは、ずいぶんレトロな表現だなあ。負けたウサはコンティニューして晴らせ。

とことんぷよぷよ

これも２人同時に遊べるモードだが、対戦ではなく、まるっきり個別にプレイするのだ。このモードでは、一定数のぷよぷよを消すとビッグなぷよぷよが出てきて、落下地点から下をスカッと一掃するぞ。いってみれば「ブロクシード」の16ｔみたいなものだ。

このモードだけは、巨大なぷよぷよで起死回生が狙える。

ガントレット
男女4人のダンジョン物語

●テンゲン／11月発売予定／価格未定／A・RPG／8M予定

完成度ゲージ 80% 4人まで同時プレイ可能

グラフィックがさらに改良され、より原作に近づいた。違うのはパッドで操作することくらいか。

すべてのカベが出口になる……なんて現象ももちろんある。あとしばらくの辛抱でござる。

ここでもう一度「ガントレット」のおさらいをしておこう。ガントレットは1985年にアメリカのアタリゲームズ社が業務用として発表したアクションRPGだ。4人同時プレイ、わらわらと湧き出るモンスター、斬新なダンジョンのグラフィックなどがゲームファンに衝撃を与え、世界中で大ヒットしたのだ。日本のゲームセンターに設置されたのは翌年の2月。当時お猿さんのように100円玉をつぎ込んだ人もいるんじゃないかな？

さて、そのメガドラ移植版だけど、先月号でも紹介したとおりほぼ完ペキ。大量のキャラ表示もプログラムテクニックを駆使して見事に再現し（詳しくは下のカコミを参照）、ネックになると思われた4人同時プレイも、マルチタップの同時開発という荒技でクリアー。難易度も業務用と同じく8段階あるぞ。これでもなおケチをつけようとするアナタは、ゲーム通ではなくただのイヤな人です。そのほかにも原作のノリを壊さない程度に新要素がフィーチャーされているので、お楽しみに。

こわい迷宮に立ち向かう 勇敢な人びと

ウォーリアー
俺、強い。敵、コロス。ウガー、死ねェェェ!!

4人の中で最も攻撃力があり、特に接近戦でその威力が発揮される。が、それ以外は足が遅い、魔法もしょぼい……といいトコなし。パーティーの切り込み隊長兼用心棒といったところだ。

ウィザード
年寄りに地下迷宮の探検はこたえるわい

魔法が超強力。ショットパワーもまずまずだが、何といってもマジックポーションを使っての攻撃がスゴイ。しかし彼が老人であることを忘れてはならない。肉弾戦は悲しいほど分が悪いぞ。

バルキリー
何が悲しゅうてこんな連中と地下迷宮に……

走攻守ともに優れた、大洋ホエールズの高木豊のようなキャラ。魔法もそこそこ。器用貧乏といえなくもないが、まあ、そこはそれだ（どれ？）。初心者と女性キャラ愛好家は迷わずコレを使え。

エルフ
迷宮のお宝はすべてアッシのモノですぜ！

ウォーリアーと特徴がまったく逆のキャラ。素早い身のこなしが、十分すぎるほど貧弱さを補っている。多人数プレイで仲間を出し抜きたいときは、このキャラを選んで姑息なプレイを楽しもう。

ガントレットなぜなに教室

どうしてあんないっぱいキャラが表示できるの？

見て見てこのウジャウジャ感！ ちょっとやそっとじゃ、消えないよ。

メガドラには、走査線の位置を検知するとかいう機能があるらしい。

まあ原理はわかんなくても、ゲームが楽しければそれでいいんだけどね。

それはスプライトを80枚以上表示しているからなのです。でもメガドライブは80枚しか表示できないんじゃ……。

できるのです。確かにメガドラは1画面に80枚分しかスプライトの指示ができません。そこで、別の場所、つまりRAMのなかに120枚分の指示する場所を作ってやります。さてテレビ画面には絶えず、走査線というのが、上から下に走っているのですが、メガドラはこれが今、何本目にいるのかを知ることができるのです。この機能を利用して、まず走査線が画面の1番上にあるとき、RAMに用意した先頭から80枚分のスプライト命令を出し、走査線が画面のまんなかにきたとき、今度は、最後から80枚分の指示を与えます。40枚分ダブっているのは、まんなかのスプライトが、間違って消えるのを防ぐためです。これでたくさんのキャラを表示することができるワケです。64色以上というのも、同様の方法で行います。（テンゲン開発関係者）

マジンサーガ
巨体が熱きうなりをあげる！

●セガ／11月発売予定／6,800円／ACT／8M
完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ
©ダイナミック企画　原作／永井豪

かつてあの永井豪が『ヤングジャンプ』で連載していた「マジンサーガ」が、大迫力のアクションゲームとなって登場することになったぞ。しかもゲーム中のストーリーは、メガドラオリジナルのものになるとのことだ。

内容は通常のアクションモードに加えて、巨大なキャラを操作するビッグなモードがある。前者は「ゴールデンアックス」みたいにたくさんの敵と同時に戦う正統派なタイプ、そして後者は1対1で戦う格闘タイプといった感じだ。

このゲームで特筆すべきは、キャラクターのなめらかな動きだろう。とくにビッグモードのときに多関節を駆使して動くマジンはすごいぞ。剣をかまえて、ズシンズシンと肩をいからせながら歩く姿は、巨大感がビンビン伝わってくるほどだ。

また、通常のモードでマジンを踏みつぶそうとする巨大な足も、異常にいい動きをするぞ。写真では伝わらないのが残念だが、くるぶし、指先の関節、かかと、足の甲などが細かくパーツ割りしてあり、地面を踏んだ瞬間に、きしむように個別にうごめくのだ。

多関節キャラというと動きが空虚で、リアルというより操り人形みたいになりがちだが、これはマジでよくできている！

もちろん、動きがすごいからといって、ゲーム自体の面白さや操作性をおざなりにしているわけじゃない。ちゃんとキャラは思いどおりに動いてくれるぞ。

とりあえず完成まではまだあるけど、セガ一連のキャラもののゲームはデキがいいだけに、完成が楽しみなところだ。

ここでは手にはじかれないように逃げるのみ。そのうち巨大化して斬ってやるぜ！

地面を踏みにじるように出現するこの足のうごめきは、一見の価値あり。

敵のネーミングがもろに「マジンガーZ」っぽい。といっても、若い人にはわからないだろうな……。

とにかく動きが自然なビッグモード。マジンの動作がホントにカッチョイイ。

ホリフィールド・ボクシング(仮)
偉大なチャンプを追い越せ！

●セガ／10月発売予定／価格未定／SPT／4M+B・B
完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイ可能

先月はいきなり発売決定が発表されたため、写真を1点しか掲載できなかった「ホリフィールド」だが、今回は完成版を入手できたのでさっそく紹介してみよう。

タイトルを読んですぐにわかると思うが、これはメインキャラクターに現ヘビー級統一チャンピオンの、イベンダー・ホリフィールドを起用しているのだ。もちろんゲーム中でも、彼はチャンピオンとして登場しているぞ。

さて、このゲームの内容だが、プレイヤーはまず選手を登録することから始める。選手に名前をつけたら、好きなように髪型、肌の色、顔、トランクスの色の設定、そして能力値の振り分けを行うのだ。ひととおり終了すると、ランキング30位のボクサーとしてカートリッジにバックアップされるぞ。そして、自分よりランクの高い相手と試合をこなし、最終的にはホリフィールドに挑戦して勝つことが目的となるわけだ。

ランクが低いうちは、観客席にすわっている人もまばらだけど、上位にくいこむにしたがって、観客が増えていくのがうれしいぞ。

E.ホリフィールドの華麗な戦績

【イベンダー・ホリフィールド】
'62年アラバマ州生まれ。'84年にプロボクサーとしてデビュー。'88年の4月にWBC・IBF統一ヘビー級チャンピオンとなる。'90年の10月にはJ・ダグラスを倒してWBAヘビー級の頂点に立ち、統一世界ヘビー級チャンピオンとして君臨。プロになってからの戦績は、じつに27戦全勝、そのうち22試合はKOという無敗の帝王である。

アナタ好みの選手をメイキング。試合に勝ち進めば、最初は低い能力も少しずつ上がっていくぞ。

ボタンの組み合わせでパンチを細かく打ち分けられるのだ。

顔面にストレートが直撃。これは痛い。

判定までもちこんだが、やはりホリフィールドを越えるのは難しい。

ダウンしたらボタン連打で起き上がれ。

筋肉質なおねーちゃん。歩くたびに胸がゆれるのがエッチだ。

ボールジャックス

閉鎖空間内での息詰まる戦い

●ナムコ／11月発売予定／価格未定／SPT／4M

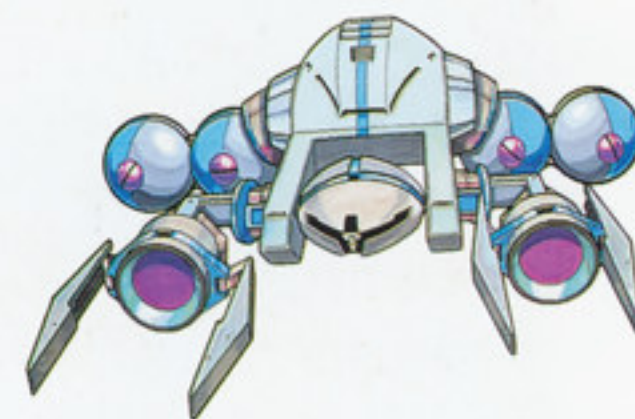
完成度ゲージ ?% 2人対戦プレイ可能

先月まで謎に包まれていた「ボールジャックス」が、固定画面のなかで戦うアクションゲームであることが判明した。内容は、2つのボタンで両手を飛ばすことができる自機（カニっぽいヤツね）を操り、敵の背後で流れているベルトコンベア上のボールを奪うのが基本的なシステムとなっている。

奪ったボールは再び相手に取られないように、うまく手を飛ばして妨害するのだ。このとき自機の手は、ボタンを押す長さで飛距離も変化するぞ。うまくボールを敵にぶつければ、機体が大破してしばらく行動不能になるから、巧みな操作でほんろうしてやろう。

ところで、ナムコのこれまでのメガドラ作品は、オリジナルのほうが完成度が高かったが、これもご多分にもれずそのケースで、オリジナリティあふれるゲームに仕上がっているのだ。また、2人対戦モードの熱さに関しても、ナムコが多大な自信をもっているだけあってデキがいいぞ。

ナムコはオリジナルゲームが強いので、これには期待がかかる。

自機のイメージイラスト。カニみたいな両手でボールをつかむ。

これは2P用のキャラだろうか？　アーケードゲームのゼビウスを思わせる金属的なデザインがいかにもナムコっぽい。

メガロマニア

28の島々を支配して永遠の神に！

※画面は開発中のものです。

●CRI／発売日未定／価格未定／SLG／8M

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

前号でも紹介したポピュラスふうのシミュレーションゲーム「メガロマニア」。これは海外作品からの移植タイトルなのだ。

ゲームの内容は、まずプレイヤーが神の立場となって、自分が味方する種族の初期人数を、資源の発掘、発明、武器の製造、戦闘などに割りふる。そして「ポピュラス」ライクにプレイを進めていって、最終的には28の島々を支配することが目的だ。

操作方法も「ポピュラス」同様に、アイコンを選択するだけの簡単なシステムなので、テンポよくゲームを進められるぞ。

また、ゲームをプレイするうえでは950AD、3000BCなどというように、各面の年代ごとのテクノロジーレベルも攻略に深く関わってくる。というのも、敵種族との戦闘時に使用する武器は、年代が進むごとに変化していくからだ。最初は棒で殴りあっていたのが、だんだん機械的な文明に発展していき、しまいにはレーザーなどの強力な兵器が登場するぞ。

テクノロジーが3000BCになると地上に穴が開く。

発掘アイコンで発掘する鉱夫の人数を増減する。

900ADでは攻撃用武器として「弓術家」を発明。

忍者外伝

首切り投げが魅力の忍者アクション

●セガ／10月30日発売予定／6,800円／ACT／8M

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

この「忍者外伝」は、発売を10月にひかえてだいぶ完成に近づいてきたようだ。しかもゲームの仕様のほうは、うれしいことにテクモのアーケードゲーム「忍者龍剣伝」に近いものになるらしい。

ご存知の向きもあると思うが、「忍者龍剣伝」といえば、いかにも外国人が想像しているようなアヤしげな忍者と、おかしなキャラクターセンスが炸裂していた忍者ものだった。また、大きな特徴として、ジャンプ中に敵の首をかかえこむようにして投げる「首切り投げ」があった。

なんでも、そのスカッと爽快な「首切り投げ」が、この「忍者外伝」で再現されるそうなのだ。ゲームギア版は普通っぽいアクションだっただけに、アーケード版のファンは期待したいところだね。

キャラクターデザインはテクモの「忍者龍剣伝」にセガのカラーを加えたような感じ。背景が中途半端に日本風なのが笑える。

敵側にも忍者がいたりする。まさか首切り投げは使ってこないと思うが……。

暴走バイクと素手で戦うはめになろうとも、忍者は負けてはならぬのだ。

Cal.50（キャリバーフィフティ）
16方向の敵をバリバリ倒せ!!

●ビスコ／12月発売予定／8,300円／SHT／8M

完成度ゲージ 95% 1人プレイのみ

兵隊や飛行機や戦車がドカドカ押し寄せる。でも負けるな。パワーアップすれば何とかなる。

オープニングデモより。主人公の乗る戦闘機が敵軍に撃ち落とされる。これが不幸の始まり。

約1年ぶりの紹介となる「Cal.50（キャリバー・フィフティー）」。別に今までお蔵入りになっていたわけではなく、グラフィックの大幅な変更のために膨大な時間が必要だった、というわけ。やきもきしていたファンの皆さん、お疲れ様でした。

原作を知らない人のために説明しよう。Cal.50は3年前にセタが業務用として発表した、ループレバー（レバー自体が回転し、移動方向と別に攻撃の方向も指示できるレバー）使用のアクションゲームだ。メガドラ版では2つのボタンを使って、それぞれ右回り、左回りに攻撃方向を変えるのだ。最初は難しいけど、慣れればクルクル感が病みつきになるぞ！

1年前の記事の画面写真と見比べてみよう。ほーら、格段にキレイになったでげしょ？

針山地獄

焼き焼き！

木箱にはパワーアップアイテムが入っている。中身の心配はいらないので、ブチ壊してとっとと手に入れよう。

奇想天外なボスキャラたち

反省しない猿

巨大猿3匹が岩を投げてくる。死にざまが意外に壮絶。

ミミズ6匹！

地面に潜って出て……を繰り返す。それなのに、手強いのだ。

速いブルトーザー

一時もひとつの場所に留まってはいけない。即、潰されるぞ。

魔天の創滅
主人公の背中には謎の羽が!?

●講談社総研／11月発売予定／8,900円／RPG／8M+B・B

完成度ゲージ 30% 1人プレイのみ

去年の6月に「Blue Almanac」というRPGを発売して以来、しばらく音沙汰のなかった講談社総研だが、現在は参入第2作目として「魔天の創滅」の開発を着々と進めているようだ。

これはオーソドックスなタイプのRPGだが、戦闘には学習機能つきの人工知能によるオートモードが採用されていたり、キャラクター個別に必殺技が設定してあったりと、いろいろな工夫がなされている。また、戦闘モードにはモンスターとの通常の戦いだけでなく、キャラクターが艦船に乗り込んで展開する激しい戦闘なども加わるそうだ。

さて、かんじんのストーリーのほうも現在わかっていることだけ書いておこう。まず、主人公は謎の羽を背中にもつ青年アルナス。

彼は育ての親の意志を継ぎ、世界が混乱に陥った原因を究明するために、冒険を繰り広げていくのだ。おさななじみのリリスや、ある村で出会った騎士など、旅には欠かせない仲間もいるぞ。

ここが主人公の家。すべてはここから始まる。

町の人と話すとメッセージが。冒険の始りの町か？

基本的にはフィールドタイプのシンプルなRPGだ。

ラングリッサーII

※写真は「ラングリッサー」のものです。

●メサイヤ／来春発売予定／価格未定／SLG／8M+B・B

完成度ゲージ 10% 1人プレイのみ

すべてにおいて前作を上回る続編だ

●人気SLG再び！

以前から、新作ソフトスケジュールに顔を出していた「ラングリッサーII」。これは去年の4月に発売された、いわずとしれたメサイヤの名作SLG「ラングリッサー」の続編だ。前作の人気は、メガドラソフトとしてはめずらしく何度も再販されたことからも折り紙つきだ。（10月22日に再版予定あり）

最近、この「ラングリッサーII」に関してさまざまな憶測や、予想が飛びかっているようだけど、ここらでひとつ、現段階でわかっている情報を正確に整理しておきたい。

●指揮官の数は増加！そして主人公は……

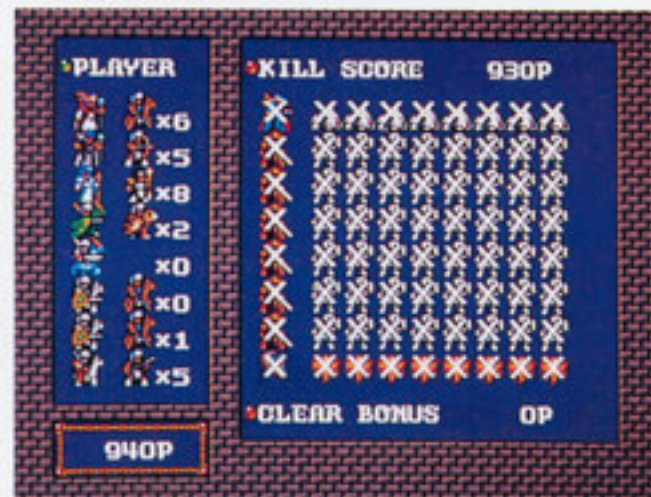
まず第1点。IIでは容量が前作の2倍の8メガになったことで、あの好評を博したゲームシステムやグラフィックもパワーアップしている。うるし原氏が前作から引き続いてデザインするキャラクターは、指揮官を含めて大幅に数が増えるようだ。

そして主人公は前作で結婚したレディンとクリスの息子という設定になっている。さらに、前作の名脇役であるジェシカやテイラーも再び登場するとのこと。ファンにはとてもうれしい配慮だろう。

●戦闘はフレキシブルに

さて、肝心のゲームシステムについてだが、基本的には全作を踏襲しながらも、いろいろとバージョンアップされている。今回とくに改良された点は、味方の指揮官のHPが0になっても死なず、次のシナリオで再登場できるという「重傷システム」だろう。これでいちいち味方が死ぬたびにリセットする必要もなくなったわけだ。

戦闘シーンでは新たな手法として「手加減」というモードがついた。これは強いキャラで敵のHPをギリギリまで低くし、弱い味方キャラにとどめを刺させて経験値を稼がせるためのものだ。

さらに、一度雇（やと）った傭兵（ようへい）も生き残ったぶんは次のシナリオへの持ち越しが可能になったばかりか、複数の種類の傭兵が雇えるようになるのだ。やたらと敵に特攻しがちだった思考ルーチンも、もちろん改善されるぞ。

前作では傭兵はそのシナリオだけの使い捨てだったが、IIではクラスチェンジが可能な者もいる。傭兵にも個性をもたせる方向性のようだ。

●傭兵もクラスチェンジ

クラスチェンジも種類が豊富になり、4～5段階にアップ。それから、指揮官だけでなく雇兵の中にもクラスチェンジできる者が登場するらしい。さらに召還魔術師というクラスもあり、モンスターを召還したり合成してさらに強力なモンスターにすることができるそうだ。

というわけで、現段階でわかっているのはここまでだ。さらなる詳報は次を待て!!

クラスチェンジをしても、キャラは覚えていた魔法をそのまま引き継ぐ。また、治療コマンドでは同時にMPの回復もできるらしい。

前作のラストで意味深なセリフを残して消えたカオス。ひょっとしたらIIでも出てくるのだろうか？

前作のおもだった人物はIIでも引き続き何人か登場する！

新作ハミ出し情報

今月は新作の他にジェネシスゲームの移植が多数ラインナップに入ってきてるけど、8月27日からのAMショーではそこらへんの作品が出展されていたのだ（P.29のジェネシスコーナーも見るべし）。「バットマンリターンズ」「ジョーモンタナIII」等注目作が多いぞ。

初公開された「バットマンリターンズ」の画面。映画の重々しい雰囲気がうまく再現されているぞ。

「ジョーモンタナIII」はNFL公認でリアル。画面は縦横自由。

上の「タズマニア」はキャラーがアニメみたいになめらか！

右は参考出展されていた「グリーンドッグ」。

左はG・G・でも発売される「チャックロック」だ。原始人のコミカルなゲームだぞ。

FRANCE

ゲーム誌史上 初 企画!?

花の都が君を呼ぶ

フランス特派員大募集

ヨーロッパのゲーム事情をその眼で確かめろ!!

なんだか海の向こうではとっても元気のいいセガとメガドライブ。先日もCESレポートや、対談でアメリカのメガドラ事情をお伝えしたよね。「ところで、ヨーロッパのほうではどうなのですか?」という質問が編集部に寄せられている。それならば、読者のなかから、現地へ行ってレポートしてもらう特派員を募集しようと決めちゃったのだ(スゴイ)。

そんなわけで、ワイン収穫祭でにぎわう(頃かどうかわからない)11月中旬のフランスに、1週間滞在して、みんなが知りたい欧州ゲーム事情を、その眼で確かめ、レポートしてきてほしい。ショップやゲーセン、それにユーロディズニーランドなんかにも行ってもらうかもしれないぞ。ビッグチャンスだ!!

BEメガも3周年をすぎ、こんな企画ができるまでになったぜ。偶然にも、フランスは革命203周年!(まったく無関係)と、胸を張りたいのだが、実は本誌の提携誌「MEGA FORCE」編集部が君たちを招待してれくるのだ。

提携誌「MEGA FORCE」編集部が招待してくれるのだ!

「MEGA FORCE」はフランスのセガゲーム専門誌で、月に11万部以上発行されている。今回は「普段から情報交換を行っているBEメガの読者さんに、フランスの状況を知っていただきたい」(編集長アラン・ヒュージィズ・ラコールさん)とみんなを招いてくれる。いや〜太っ腹だねぇ。

あの渋谷洋一氏が同行するぞ

というわけだ。とりあえず向こうに着いたら早速ゲームセンターに入り、「ストII」だとかの対戦ゲームで、フランスのガキどもをこてんぱんにして、半ベソをかかせてくれよう。腕に自慢のある少年少女よ、応募してこい!俺と一緒に芸術の都パリで、芸術的なプレイをパリジャン&パリジェンヌに拝ませてやろうぜ。

参加資格&手続き

特派員の資格は、BEメガの読者で、1週間、異国でがんばれる体力があること、当選した場合、渡航手続きや、スケジュール等に関して、問題なく、確実に参加できることが条件だ。もちろん年齢や性別は不問だよ。

願書には、①郵便番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤性別、⑥職業(詳しく)、⑦電話番号を明記し、右下の「読者の証」を必ず貼って、⑧「私はBEメガ特派員に適任です」っていう、自分自身の推薦状と、⑨フランスでどんなことをしたいかを書いて送ってほしい。感心させるか、笑わせるか、内容は自由だ。必要事項が足りない場合は無効になるよ。さあパリの灯が君を待ってるぞ。すぐ送ろう。

※日本国内の交通費、宿泊費、渡航手続き費用は当選者の負担となります。
※現在渡航予定は11月中旬、1週間を予定していますが、詳しい日程については当選者に直接通知します。
※18歳未満の方はご両親の承諾が必要です。
※現地には、編集部担当者も同行します。

あてさき

〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
ソフトバンク株『BEEP!メガドライブ』編集部
フランス特派員募集係

フランス特派員募集 読者の証

BEメガホットメニュー

BE-MEGA HOT MENU

PART 1

レミングス

サン電子／10月下旬発売／7,800円／PUZ／8M

完成度ゲージ 100%　2人対戦プレイあり

アクションパズルの最高峰がついに移植された！

レミングたちを助けるのだ!!

吹き出される炎は、当たると死んでしまう。なんとか避ける方法を見つけるのだ。

パソコンやスーパーファミコンなどで人気の「レミングス」が、ついにメガドライブに移植された。

「レミング」とは北欧あたりに住んでいる、体調15センチ程の小さなねずみの一種で、数年ごとに異常発生しては、海に飛び込んで集団自殺をするという不思議な動物のこと。このゲームは、そのレミングをプレイヤーが導びき、助けてあげるというものだ。

ステージごとに設定されたノルマだけ、レミングを助けることができれば次のステージへと進んでいける。しかし、各ステージには山あり、谷ありどころか、罠まで仕掛けられているぞ。前進することしか知らないレミングたちに、道具や能力を与えて、それらの障害を乗り越えさせねばならない。

そして、より多くのレミングを出口に導くという、一風変わったパズルゲームなのだ。

レミングスは、ゲームの内容もさることながら、オープニングデモ画面にも定評がある。もちろん、メガドラ版のデモ画面もかわいく、凝ったものになっているぞ。ここで特別に、このかわいいデモ画面を公開！

メガドラ版 オープニング大公開!!

なぜ、気球が出てくるの？なんて聞かないでね。とにかくレミングたちが気球に乗って登場する。

パラソルを使って不時着したと思ったら、みんな並んで歩き出した。どこへ行くんだろう？

一匹だけ崖を登って行った。そしてここから、崖の上まで登りきると、画面が引かれていきタイトルが現れる！

与える命令は8種類

落差のある所を、パラソルを広げて無事に降りることのできるフローター。

垂直の壁を登ることができるクライマー。通常は壁に当たるとUターンしてしまう。

水平に穴を掘り進むバッシャー。壁によっては掘れないところもある。

つるはし(?)で斜め下方向に穴を掘り進むマイナー。

垂直下方向に穴を掘るディガー。ひたすら掘り進む

プレイヤーがレミングに与えられる命令は全部で8種類。しかしステージによっては使うことができない命令もあるのだ。

そのうえ1つの命令を使うことができる回数が制限されているぞ。無意味に使ってしまわないように気をつけろ!

慣れるまではポーズをかけて、ステージの全体を見てからしっかりと方針を決めるほうがいいだろう。でも、まずはレミングに与えられる命令をしっかり覚えることが先決だ!

階段を作るビルダー。落とし穴を越えるのに便利。

行き止まりにするブロッカー。後続は方向を変える。

最後の手段は…!?

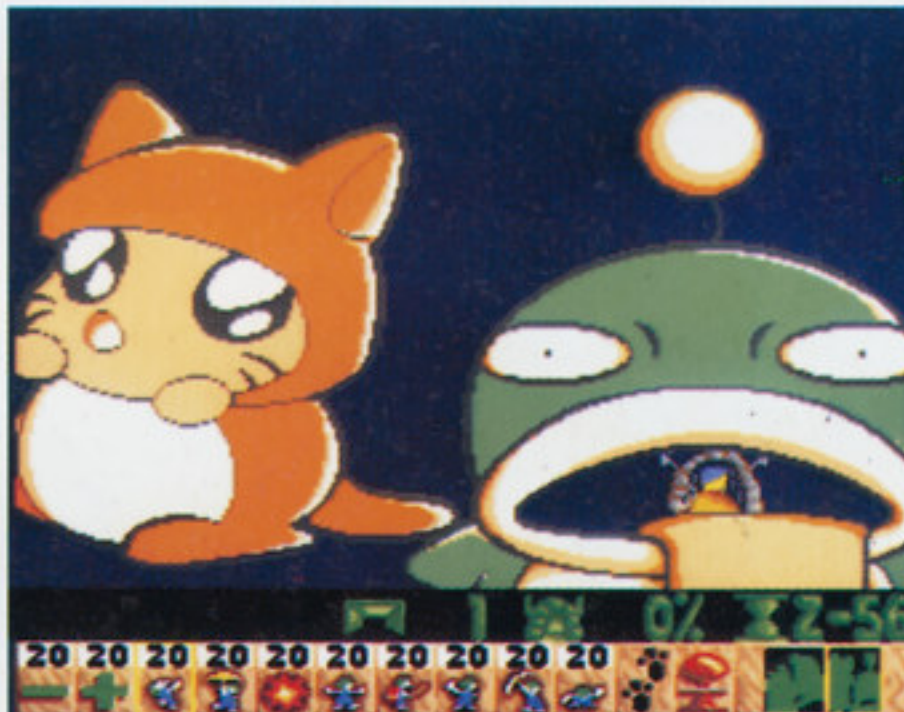
下の写真を見て「きれいだな」と思った人、あなたは冷たい! なんとこの画面は、かわいいレミングが自爆したところなのだ。自爆を命令するとカウントダウンが始まり、0になるとボンと爆発……。これも運命?

ステージのクリアは無理と見切った時に使われる全員自爆……

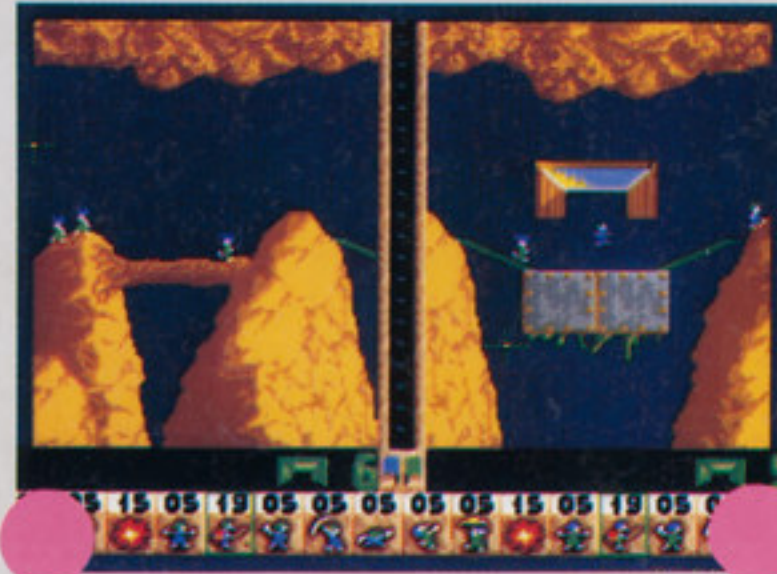
へべれけ面がある!?

メガドライブ版レミングスは、1人プレイ用180ステージ、2人対戦用20ステージの合わせて200ステージが用意されているぞ。そのなかにはオリジナルステージも多数用意されている。ここでは、オリジナルのなかにあるかわいいステージを1つ紹介しよう。

これは……。「へべれけ」のキャラクターたちではないか! あのかわいいキャラたちが、障害物としてゲスト出演(?)しているのだ。

はやくチャレンジしたいだろうが、ここまで行くのは、すごく大変だぞ。彼らに会えるように気合い入れて頑張ろう!

V.Sモードも盛り上がる!!

このゲームは対戦モードも楽しめるぞ。2人のプレイヤーが同じステージで同時にプレイをするのだ。どちらが多くのレミングを助けられるか、というもの。

相手の邪魔をすることも必要なんだけど、あまり悪(あく)どい邪魔ばかりすると友達なくしちゃうよ。

メーカーさんからひとこと

みんな、夏休みの宿題はきちんと終らせたかな? サン電子はこの秋の大作「レミングス」の開発をちゃんと終了したぞ! オリジナル面も入ったMD版の発売日は10月下旬に決定。ちっちゃくて、かわいいレミングスを君の手で守ってあげてね。(ドッチャー君明)

Junker's High

シムス／10月下旬発売予定／価格未定／RAC／8M+B・B

完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

立体的コースレイアウトが斬新な魅力を放つ

JUNKER'S HIGH
PUSH START BUTTON.
COPYLIGHT© 1992 SIMS CO.,LTD.

分岐のあるコースをひたすら走り続ける

細かいルールは無用。プレイヤーは、ただひたすらにコースを走り続ける。コースは左右に激しく曲がっているのはもちろん、上下にも大きくうねっており、場合によってはコースまで上下に分岐している。だからジャンプ台を使って上下のコースを渡り歩く（走る？）という離れ技も駆使できるぞ。コースはいくつにも分岐しているので、選んだコースによって背景がガラリと変わるのも魅力。

道が左右に分かれている。どちらを選ぶかで難易度が微妙に違う。さて、どうするか？

ジャンプ台を使用した直後。このように立体的にコースを攻めるのが楽しいのだ。

各ステージはいくつかの分岐点がある。ステージ1は、このように5つのコースがある。

史上初（だと思う）！ なんとトンネル内で道が上下左右に激しくうねっているのだ。カッコイイだろ。

ゲームの流れ

各コースを制限時間内に走破すると時間が延長され、次のコースに進める。所定のコースを走り終えればステージ終了だ。

ステージスタートはトンネルのなかから。ぐんぐん迫ってくる美しい背景が迫力満点。かなり遠くまで見えるぞ。

この横断歩道みたいなところがコースの終点。制限時間内にここを通過すれば次のコースに進めるわけだ。

そしてステージ最後のコースを時間内に走破すればステージクリアだ。車が遠くに走り去っていく。

ルート選択で安全を取るか一発逆転を狙うか？

立体交差の下を走る。距離は長くなるけど、安全第一で考えるならこっちのコースがベスト。

地面を走るのは安全でいい。道を飛び出してもタイムロスが少なくてすむからね。

上下に分かれる場合、上を走るとタイム短縮が楽になる。もちろん危険は多い。あれ～っ。

わかりづらいかもしれないけど、高架の上を走っている。道を飛び出すと右のように……。

タイムアタックが熱い！

レースゲームの醍醐味といえばタイムアタック。研究を重ね、より速いルートを選び、ベストタイム更新を狙って走り続けよう。各コース、およびステージ全体の上位タイムは自動的にバックアップされるので、気を抜いた走りはできないのだぞ。

STAGE RECORD of BEST 5

1st	03'11"00	SOFT.B
2nd	03'13"50	
3rd	03'14"23	SOFT.B
4th	03'18"11	BEEP
5th	00'00"00	

ステージクリアすると、自動的にタイムが記録されていくのだ。さて、今回は何位だったのかな？

STAGE RECORD of BEST.5

1st	03'11"00	SOFT.B
2nd	03'13"50	
3rd	03'14"23	SOFT.B
4th	03'15"96	S.BANK
5th	03'18"11	BEEP

タイトル画面で今までのベスト5のタイムを見ることもできる。電源を切っても残ってるよ。

各ステージ&各コースをじっくりと見てみよう

Stage 1

最初のステージだけあって、まずは練習用ともいうべき簡単なステージ。5つのコースが準備されており、このうちの3コースを走破すればステージクリアとなる。最初のステージ「新宿」では上下に道が分かれるが、どちらを通ってもゴールはいっしょである。

新宿
道も広いし、カーブもほとんどない。完全に練習用コースですね。

ダム
トンネルが多いのがこのコースの特徴なのだ。

工場
カーブが多いとはいえ、まだまだ簡単なほうだろう。

ニューヨーク
高架もあるし、カーブも多い。背景は美しいけどね。

街の夜景
起伏が激しく、カーブも多い。難しいぜ。

ゴール

Stage 2

6つのコースがあり、そのうちの4つのコースを走ることになる。最初のコース「オアシス」ではコースアウトに注意。また「ポセイドン神殿」ではジャンプ台が初登場。タイム短縮のカギを握る。

オアシス
下が透けて見える高架を走る。ここで落ちると大きくタイムロス。

西部大砂丘
道の上に砂があり、すべりやすいのがやや難。

森林地帯
起伏が多いがカーブはなだらか。やや簡単め。

ポセイドン神殿
必ず通るコース。背景がカッコイイんだ、ここは。

エジプト遺跡
道がとぎれている。ジャンプ台を駆使。

アンコールワット
コース後半にある落とし穴がいやらしいのだ。

Stage 3

ここから終盤。計9コースがあり、そのなかの5つのコースを走ることになる。壁のない高架がひたすら続く「ストックホルム」、上下に2つのルートがあり、ジャンプ台を利用しないとタイムを短縮できない「白い建物」、とぎれたコース両端が海になっている「南極」、コース脇に落とし穴がひそむ「香港」など、難しいコースのオンパレードだ。根性を決めて走ろう。

シチリア島
道の脇にある建物がジャマ。スピードが出しにくいのだ。

ストックホルム
高架の上を走り続ける。見通しはいいんだけど……。

酸性雨の森
背景が不気味だが、コースはやや簡単め。

白い建物
上下2車線の道をジャンプ台を使って渡り歩け。

マッターホルン
コースが白く見づらい。トンネル多し。

南極
両脇が海。けっこう簡単ではある。

ドナウ川
橋の上がちょい難しい。ジャンプ台もある。

地中海
ここもジャンプ台を利用する必要あり。

香港
カーブ、トンネル、落とし穴が待つ。

開発者さんからひとこと
メガドライブのハードの限界に挑戦したシムス初のオリジナルドライブゲーム「ジャンカーズハイ」、この名前は「このゲームの特徴である分岐（ジャンクション）」と「ゲームをプレイするとハイな気持ちになる」この2つを併せて決めました。どうぞよろしく。

提督の決断

光栄／9月24日発売／14,800円／SLG／8M+B・2

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

さぁ、真珠湾作戦の発動だ！

いよいよ、入門者用シナリオでゲーム開始だ

このゲームはどんなにシミュレーションが好きなユーザーでも、いきなりシナリオ1の日米交渉決裂でプレイしたら、やらなくてはならない要素がたくさん出てきて、途中でゲームを投げ出してしまうことだろう。そこで今回は戦闘中心のショートシナリオ、真珠湾攻撃を歴史のバックグラウンドをふまえて紹介することにした。

ゲームを始める前の将校などのデータ入力は大切

前回の記事で真珠湾作戦に参加した主な将校と部隊編成を表組にした。この表組をよく見ると、各将校たちは真珠湾攻撃の航空部隊、海戦用の艦隊および警戒部隊、真珠湾周辺を移動している潜水艦部隊の3タイプの将校に分けられるのがわかる。これらの将校の役割（航空任務、艦隊任務）を知らずに将校のパラメータを決定すると悲惨なことになるので、この表組をしっかりと見て決定しよう。

将校のデータを決定してください

	艦船	航空	作戦	勇猛	任務
山本 五十六	20	20	48	14	
草鹿 龍之介	11	53	31	7	
栗田 健男	62	12	11	17	
五藤 存知	41	4	5	52	
木村 昌福	29	1	57	15	

よろしいですか（Y/N）？

総司令官の山本五十六は作戦能力を高くし、それ以外の将校は所属を参考に振り分けよう。

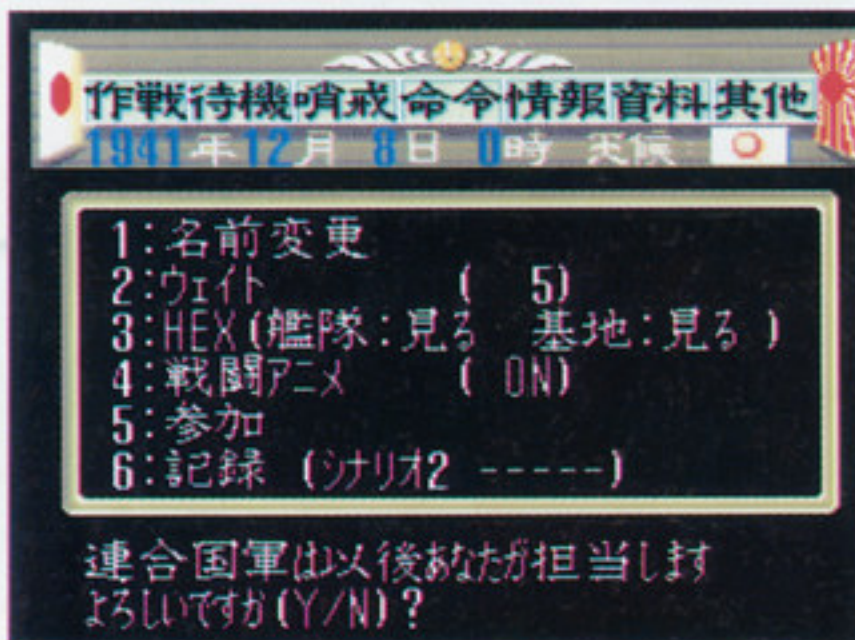
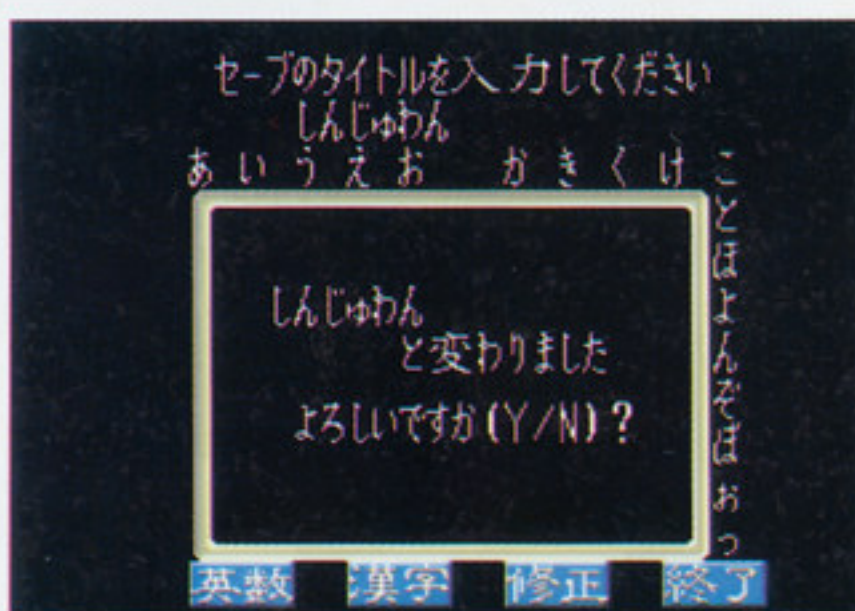
ゲームがスタートしたら、まずセーブを!!

最初に設定した将校のパラメータが自分の納得のいく数値で決定できても、ゲームがスタートすると、思いどおりの展開でゲームが進まないことがよくある。とくにこのシナリオ「真珠湾攻撃」はスタートした最初のターンのコマンド決定が、ゲームの流れを大きく左右するのだ。もたもたした攻勢で進めていると、ハワイ航空隊などに返り討ちをくらい、ヒサンな目に会うことが多いぞ。

せっかく苦労して将校のパラメータを設定しても、ゲームに負けた場合はまた最初から将校のパラメータを設定しなくてはならない。そこで、このシナリオに限らずゲームがスタートしたら、まずは必ずセーブしておくことを心がけよう。

このゲームの場合、各人によって初戦の戦い方が変わってくるだろうし、わずかなミスや時間の使い方で、作戦が大きく変わる場合があるのでセーブはまめにしよう。

セーブのタイトルを入力してください
しんじゅわん
しんじゅわん と変わりました
よろしいですか（Y/N）？
英数 漢字 修正 終了

作戦 待機 哨戒 命令 情報 資料 其他
1941年12月8日0時
1：名前変更
2：ウェイト （5）
3：HEX（艦隊：見る 基地：見る）
4：戦闘アニメ （ON）
5：参加
6：記録 （シナリオ2 -----）
連合国軍は以後あなたが担当します
よろしいですか（Y/N）？

たとえショートストーリーのシナリオでも、初戦のコマンド操作に失敗するとヒサン。必ずセーブをしておくべし。

バックストーリー

真珠湾作戦からミッドウェー海戦まで

山本五十六はアメリカとの戦いを従来の戦艦主兵論から、彼の提唱する航空主兵論に切り換え、航空機を主体とした電撃戦によってアメリカを威嚇し、わずか2年間で日米間の戦いに決着をつけようとした。これらの背景をもとに進められた「真珠湾作戦」は、準備に準備を重ねた奇襲作戦であった。この作戦は空母6隻を主体に350機の艦上機と、海上封鎖用の28隻の潜水艦で奇襲し、たった2時間で決着がついてしまった。だが、これがミッドウェーでの敗因に繋がるとは誰も思いもよらなかったのだ。

真珠湾作戦の勝利がもたらしたものは……？

用意周到な計画で実施された真珠湾作戦。これは、30キロから40キロ範囲だった艦船の戦いを、航空機を利用することで600キロ以上の距離からの攻撃を可能にするという航空主兵論を実践したものである。

真珠湾奇襲作戦はアメリカ太平洋艦隊壊滅という大成功をおさめる一方で、アメリカに空母が戦艦に勝るというタスクフォース（空母機動部隊）の存在を自覚させてしまったのだ。しかもこの大成功の裏には、太平洋艦隊の空母を1隻も沈められなかったという失敗が潜んでいたのである。

6ヵ月後のミッドウェー海戦が日本にもたらしたものは？

ミッドウェー海戦は、クルスク戦車戦でのドイツ戦車の大損失と比較されるほど、太平洋戦争での戦さのかなめとなる戦いであった。

このミッドウェーの戦いで日本は大量の艦船を失い、しかもタスクフォースのかなめとなる多数の空母すら失った。この戦いはレーダーによる情報戦とともに、艦上機の搭載爆弾の変更という、わずか5分のタイムラグによって戦況が左右されたのだ。真珠湾でのタスクフォースをアメリカが身を持って日本海軍に示した戦いでもあった。

最初に空撃を行うか、哨戒で索敵機を飛ばし空母を見つけるか？

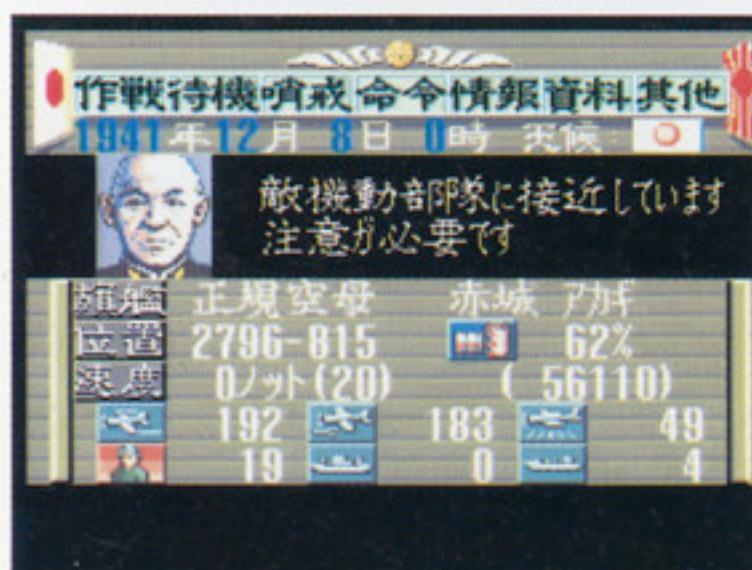
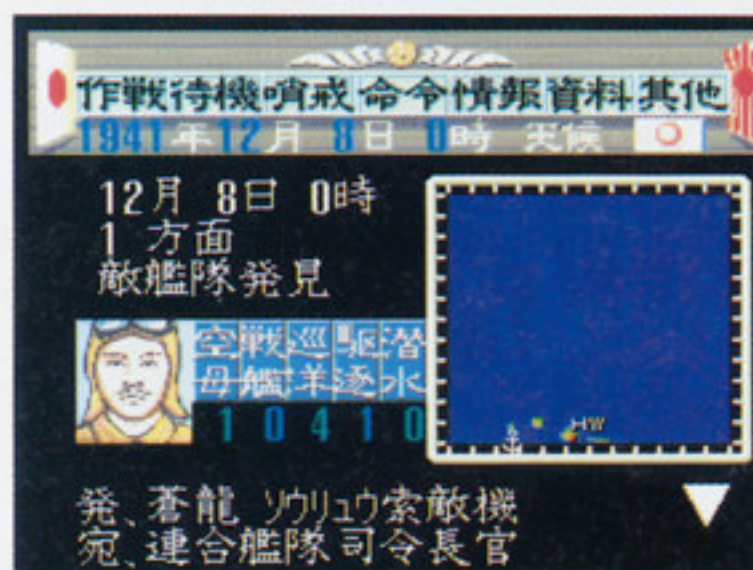
真珠湾攻撃はシナリオがスタートすると、いきなり洋上コマンドになる。将校や航空機の訓練などをしている暇はない。すぐに真珠湾攻撃のためのコマンド指令を出さなくてはならない。ここで、プレイヤーが最初のコマンドで選択しなくてはならないことが出てくるのだ。

いきなり真珠湾にいるアメリカ太平洋艦隊を艦上攻撃機で攻撃するか、もしくは真珠湾作戦の最大の誤算であった敵空母を哨戒機によって見つけ、撃沈してから真珠湾攻撃をかけるか、というどちらかの選択を迫られることになるのだ。

刻々と入る情報を見逃すな

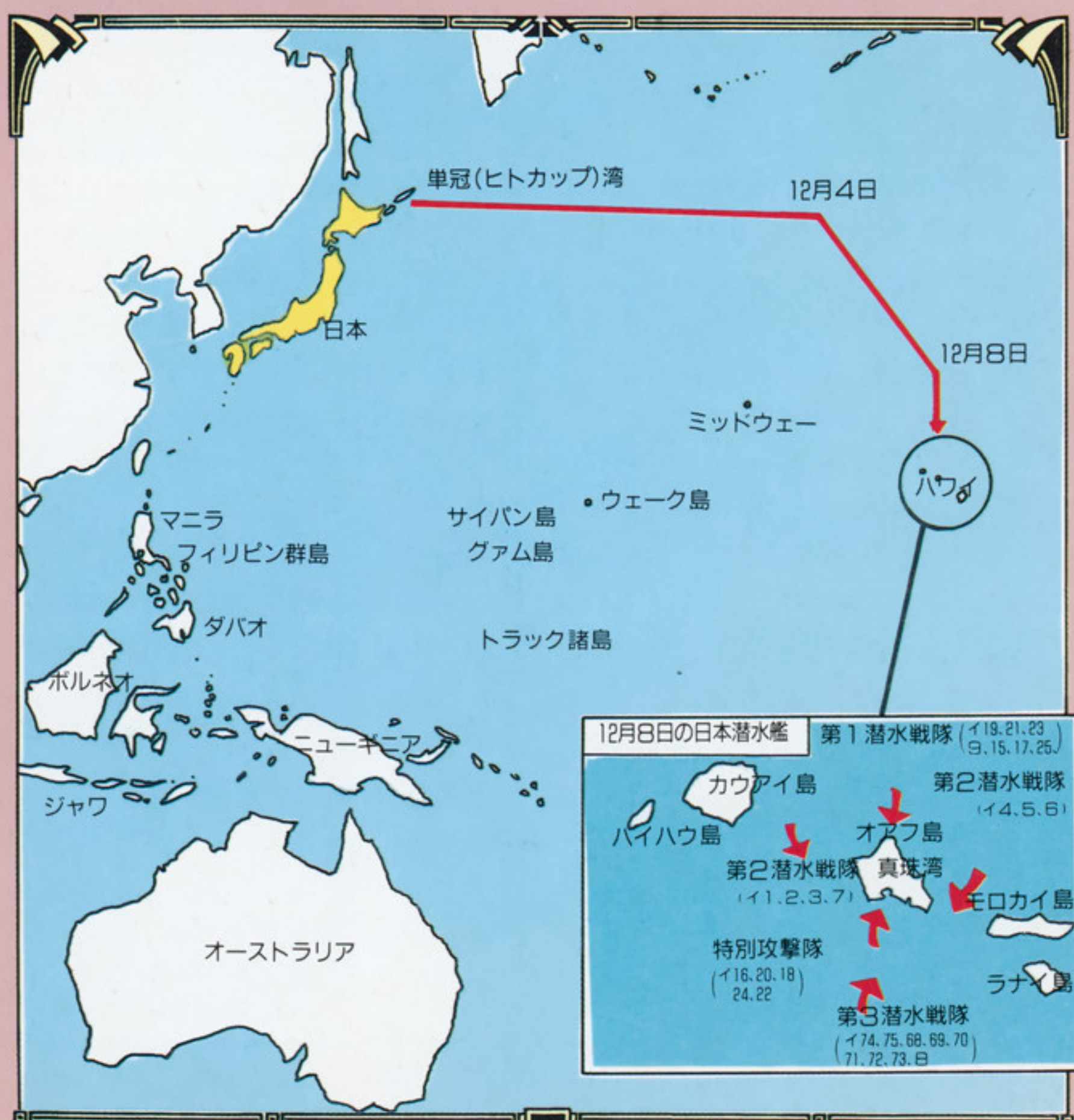
ゲームがスタートすると、大本営発表のメッセージなど、刻々と情報が入ってくる。これらの情報はメッセージとして残らないため、敵の攻撃に夢中になると、ついおろそかにしがちだが、敵艦隊の動向などの情報も入るのでしっかりとメモをしておくようにしよう。

真珠湾の外にいる、空母を含む敵艦隊の動向にも注意しよう

ショートシナリオの真珠湾の場合ならともかく、日米交渉決裂などロングタイムのシナリオとなると、いかに敵の艦船を効率よく沈めるかが後半の戦いに影響する。また艦上機の損失も同じことだ。このシナリオは非常に楽に勝てるので、ロングタイムのシナリオでプレイすることを想定し、できれば真珠湾の外にいる空母を含む敵艦隊を撃沈し、その後に真珠湾にいる太平洋艦隊の壊滅をすることをすすめる。ただし、しっかり索敵をしないと空母を含む敵艦隊が見つからず、ハワイ航空隊などの返り討ちにあうので注意。

刻々と入ってくる情報を見逃すと、作戦ミスにもつながるので注意。

索敵で敵艦隊の位置を把握しておかないと空撃してもみつからない。

時々刻々と変化する状況。判断をあやまると損害も大きくなるのだ。

真珠湾作戦は空と海中からのハワイ包囲作戦だった!!

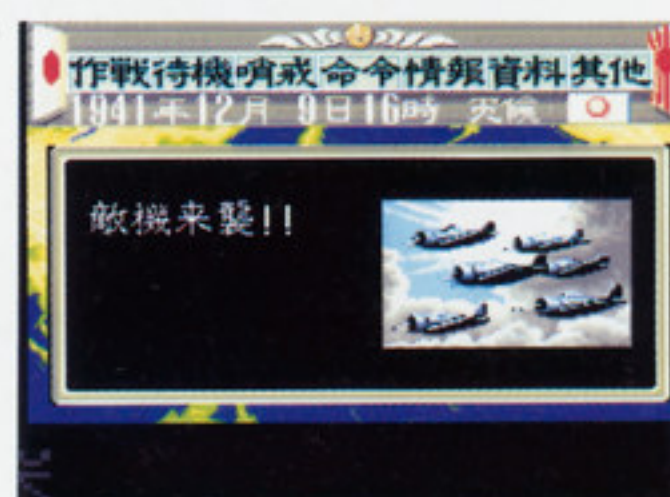
右のマップは太平洋で真珠湾作戦に参加した日本軍の艦隊移動図で、ハワイの拡大図には、当時参加した潜水艦名と配置場所を掲載した。これによって一目瞭然だが、真珠湾に停泊しているアメリカ太平洋艦隊は空と海中から完全に包囲されていることがわかる。ゲームでは潜水艦による艦船攻撃がよくわからないことがあるが、配置図を見ながらプレイしてみると納得するはずである。ちなみにゲーム上に登場するイ168は、史実ではイ68（第3潜水戦隊所属）だ。

2時間で勝負が決まった真珠湾もゲームではムズイ!!

史実では、真珠湾に停泊していたアメリカ太平洋艦隊は、日本軍の攻撃を予期できず、しかもお昼の攻撃であったため、わずか2時間の戦いで壊滅してしまった。しかし、ゲームではそこまでのシミュレートはできないため、真珠湾の停泊艦隊を沈めるのは意外と難しい。これは艦隊が砲台に守られているうえにハワイ航空隊が迎撃にくるからだ。

湾外の敵艦隊攻撃に失敗するとレキシントン航空隊に返り討ち!!

このシナリオで楽に勝つためには、最初のターンでいきなり空爆によって真珠湾に停泊中のアメリカ太平洋艦隊を攻撃すればいいのだが、真珠湾には史実どおり空母がいない。しかも砲台とハワイ航空隊の迎撃が待ち構えているため、ターンが長引くと戦艦を撃沈するのがつらくなるのに注意すること。

また、空母狙いで湾外を索敵し攻撃した場合、きっちりと敵の艦隊の位置を把握して攻撃をしないことには、敵艦隊が見つからず艦上機が引き返してしまう。しかも敵のターンでこちらの艦隊がレキシントン航空隊に返り討ちにあうため、直掩機を飛ばし、艦隊を守らないとつらくなるのだ。

空撃の準備が整い、中地図上で敵攻撃の目的地を指示。これからいざ出陣だ。成果はいかに?

真珠湾作戦は日本軍の奇襲のはずなのに、空撃指令をあやまり、なんと敵の攻撃を受けるはめになってしまった。

初回のターンでコマンド選択を誤り、その結果、護衛艦の霞が、ハワイ航空隊に攻撃を受ける。壊滅寸前の護衛艦隊だ!!

敵の攻撃で、とうとう我が空母が破損。これってまさにミッドウェーじゃないか。逃げまとう艦隊もあわれ。こんなことは避けたいぜ。

真珠湾での太平洋艦隊との勝負は、こう戦うべし!!

真珠湾を包囲している潜水戦隊や戦艦などの第3戦隊、第8戦隊、警戒隊などの動きはコンピュータが勝手に行なってくれるが、空撃はプレイヤーがコマンドを与え、動かすこととなる。戦い方は人それぞれだが、空撃には、湾内に停泊しているアメリカ太平洋艦隊を攻撃するための魚雷を装備した艦上機と、地上攻撃のための艦上機、空爆のための艦上機を援護支援する攻撃機の3つのタイプで空爆を行なうこととなる。これらの3つのタイプの艦上機の使い方を知っておかないと、攻撃機で艦隊を攻撃してもダメージが少なく、むだにターンを重ねてしまうことになるので注意。また、こちらの艦上機が敵に撃ち落とされて少なくなると、相手に与えるダメージも少なくなり、作戦が失敗することもありえるのだ。以上のことに注意し、あくまでも勝利条件となる敵艦隊数を沈めるため、集中攻撃で効率よく攻めるようにしよう。

第5航空隊、翔鶴から発進した艦上機。戦闘HEX画面でも8種類コマンドがある。委任コマンドは勝手に戦ってくれるので楽チンだ。

艦上機が真珠湾に突入。砲台やハワイ航空隊の攻撃をかいくぐり、敵艦隊に損害を与える。アニメシーンで攻撃の様子がわかるのだ。

歴史どおりの戦いをしてみたい場合は

実際の真珠湾作戦は、日本軍の攻撃を予期していなかったため(これに関しては色々な説もあるが)、アメリカ軍の反撃は非常に少なかった。そのためにこの作戦は2時間という短期決戦で決着がついてしまった。もし、この史実どおりの戦いを再現しようとするならば、2Pで日米を1人でプレイして再現してみるしかないのだ。

メーカーさんからひとこと

難しそうなゲームに思われがちですが、実際はそんなことはありません。太平洋戦争のすべてをシミュレートしようとしているため膨大なデータやコマンドが用意されていますが、それらは必要に基づいたものばかり。時間をかけてジックリとゲームを進めてください。

BEEPLE LAND

びーぷるランド

ゲームやってて目が疲れたら、夜空でも見上げてみよう。銀色に輝く月がぽっかり浮かんでいるよ。「名月や…」うーん、もう一度「ルナ」やろうかな。

今月の論

新作ソフトの発売予定

最近は、はじめの発表どおりに発売されないソフトが多いね。延期も予定のうちかな？

●たしかに最近のソフトは発売日が延期されることが多い。なぜ守れもしない予定を立てるのだろうか。無理な予定なら、はじめから組むなと言いたい。遅らせるのは何か理由があるのかもしれないが、だからといって「延期になってしまいました。ごめんなさい」だけでは納得できない。せめてその理由や改良点ぐらいきちんと発表してください。

（宮城県・爆走ソニック・14歳）

●製品の完成が当初の予定より延びてしまうことは、しょうがないことだと思います。8メガROMや、CDなど、最近のゲームは大容量化しているので、デバッグやゲームバランスの調整に時間もかかるでしょう。しかしそれと、すでに発表している発売日を延期することは違う。メーカーは一旦発売日を決めたなら、それに間に合うように作る責任があるはずだ。もしも「修正に時間がかかって」というのなら、それを考慮して発売日を発表すればいいのだ。我々ユーザーは発売日の発表を「○月×日にちゃんと出すよ」という約束だと思っている。それを一方的に破るのは許されない。「守れない約束は始めからするな」と小学生の頃先生に言われなかったかい？

（北海道・瀧沢靖典・23歳）

●正直いってキッチリ決めた通りに出してほしい。そりゃメーカーもイイものを作るために一生懸命がんばっているでしょうし、どうしてもダメなこともあるでしょう。でも仕方がないで終ってしまっては、僕たちユーザーは果てしなく困ってしまいます。先日も6月発売の某ソフトを12km先のショップまで買いに行って延期を知り、灰になりました。とはいえ、延びても納得のいくものを作ってほしい気持ちもあります。延びてもそれを知る手段が少ないことで不満も増えますから、リアルタイムに情報を流すテレフォンサービスでも開設してはどうでしょうか。

（熊本県・潮崎喜幸・16歳）

●「発売日は多少延びてもいいから良いゲームに仕上げてほしい」というのが万人の意見だと私は思いますが（？）、やはり発売予定日の1カ月くらい前になって、いきなり1～2カ月も延びてしまうのは気分の悪いものです。最も良いのは発売日を少し遅くしておいて、予定よりも早く仕上がったら発売を早めることでしょう。延期はよくありますが、早まるというのはあまり聞きませんし、これには誰も腹をたてないでしょう。

（大阪府・森川俊昭・15歳）

●僕は仕方ないと思います。ユーザーの中には、予定日に出ないのはダメという人がいるでしょう。僕もそうでした。けれど、ほんとうに最後の段階でバグが発生したり、版権の契約に問題が起こるなどいろいろな障害があります。それに一部のゲームは急いだがために失敗したというのもあります。MDユーザーとしては一刻も早く遊びたいでしょうが、待つのも1つの楽しみ方です。そう思いませんか？　メーカーの方々も努力の上でしかたなく発売日の延期を問屋さんに告げるのでしょうから、あまり批判したくはありません。でもひとつだけ、延期するなら何回もしないでほしい。（発売日が1日遅れたら、値段を10円引く制度にすれば……）

（三重県・怒りのユーザーM・19歳）

●延期は仕方がないと思います。メーカーも売上や利益を上げなければならないので、営業戦略上の理由もあるでしょうし、品質の改良が理由なら、悪いものを買わされるよりはましでしょう。例えば「LUNAR」などは待たされただけのことはありました。本当に良いものができるなら、1年くらいの延期もかまいません。しかし改良を理由に延期したメーカーの中には、いったいどこを良くしたのかと首をかしげてしまうところもあり、「おそらくビジュアルに手を加えただけだろう…」と勝手な推測をしてしまいます。納得のいく理由を雑誌などに発表してもらいたいです。最後にセガさん、CD-ROMの最初の作品のようなものは、ぜひ延期してほしかった。あんな状態で発売するなんて度胸があるというか、投げやりというか、なんとも理解ができません。

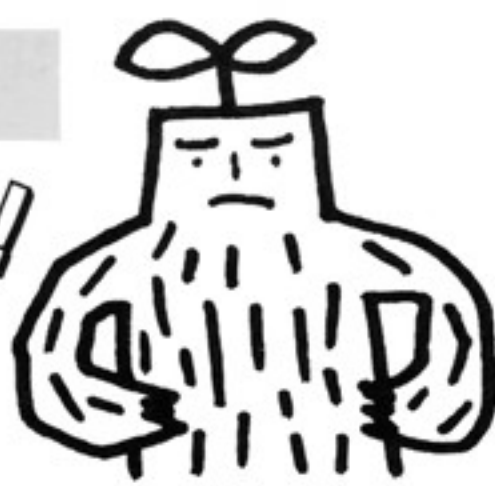
（兵庫県・ばばちゃや・17歳）

12月号のテーマは

セガのマシンはなぜ黒い？

ゲーム機のボディカラーについてです

【BEメガ総括】“本当の発売日予想表”なんてものが、送られてくるほど、発売日の延期と、それに対する怒りが増加している。そこで今回のテーマとなったワケだが、結局「クソゲーが出るくらいなら待つ」という意見が多かった。その気持ち、メーカーさんは裏切ったり、もて遊んだりしないでほしいね。ただ、ほんとうに不可抗力の事態で延期になる場合もある。そう単純ではないのだ。

USERS VOICE
ギョーカイに！ゲームに！いいたい放題

ギョーカイに！

●最近のソフトは、ほんとうにアニメーションを多く使いすぎているような気がします。某雑誌に「RPGならアニメシーンを一部カットするだけで町が3～4個増やせる」と書いてありました。本当にそうなら、業界は道を踏み外しているのではないでしょうか。たしかに、アニメーションを取り入れることによって、雰囲気を盛り上げることはできます。しかしそれは内容が良くて初めて生きるというものです。CD-ROMになって増えた容量は、ゲーム内容を良くするために使ってください。みんなも純粋に遊べるソフトを求めているはずです。

(宮城県・遊佐幸太郎・15歳)

●セガに嘆願!! ゲームギアの極悪な操作性改善のために専用パッドを出してください。以前、アメリカでジェネシスのパッドがゲームギアのEXT端子についているのがBEメガに載っていました。せめてマスターシステムのパッドぐらいのものをG.G.用として発売してほしいです。それじゃあせっかくの携帯性が台なしという方もいるでしょうが、実際、ゲームしながら歩いてるヤツなんて見たことありません。屋外でゲームをするとしても、ほとんど座ってやるんですから、膝の上に置いてやっても同じ。そうすると友達も画面をのぞけるし。さらに画面も揺れなくて一石三鳥でしょ。

(群馬県・柳田靖史・20歳)

――しばらく影の薄かった（おーい） G.G.も9、10月はメガドラ兄キにないゲームまで発売予定と元気いっぱい。せっかくだからもう少し遊びやすくなるといいね。

●頼む～、どこでもええから競馬のゲームを出してくれよ。できればファミコンで競馬ブームを出していたニチブツさんあたりにお願いしたい。パソコンと違ってまだこれといったソフトがないだけに、開拓の余地があり、どのメーカーにもチャンスがあるだろう。内容に注文をつけるとすれば、実在の馬を戦わせるモード、過去にいた名馬たちと現在の馬を競わせるモード、それと新聞のデータを入力してシミュレーションができるモードがほしい。少々ユーザーを選ぶソフトになるかもしれないが、メガドラから先駆的な競馬ゲームが出ることを切に願う。

(大阪府・メイキングテシオ・20歳)

――パソコンでは「クラシックロード1」がヒット中。オーナー気分を味わえるというところがけっこうハマるみたい。

●「ファンタシースターIV」をおもちゃショーでちょっとだけ見てきました。IやIIの絵に戻したのは、まあ当然としても（僕自身はIIIの絵が好みですが）、ROMカートリッジで発売というのがいまいち理解できません。ただでさえ慢性のソフト不足に悩むMEGA-CDを抱えているのに、定番RPGを過去のハード（あえてそう言わせて戴きます）で制作するのは、戦略的まちがいだと思います。

(千葉県・たろすけ・19歳)

――ROMで製作する理由は先月号のインタビューでも語られていた。戦略も大切だけどたくさんの人に楽しんでもらえるという意味ではROM発売もうれしいかな。

ゲームに！

●「シルキーリップ」はっきり言って、ある意味で最高のゲームだと思います。まだ7話までですが、なにか先に進むのが惜しいような気がする。1話ごとにゆっくりやりたいが、ついついストーリーに感情移入してしまい、進めてしまう。ビジュアルは少ないが、フル画面サイズのアニメーションはスゴイ。BGMも場面に合っていてとてもいい。ゲーム中のシーンが自分が小学生だった頃の思い出と重なって、感動してしまう。ぜひ2を出してほしいし、オリジナルビデオもいいと思う。RIOT最高のソフトだ!!

(広島県・BO麻会・16歳)

●待望の「LUNAR」買いました。完成度はなかなかのもの。まず気に入ったのがストーリー。最近のRPGにありきたりの「○○魔王を倒し、この国に平和を…」にうんざりしていた僕にとって、この夢のあるお話はとても新鮮に感じた。スタッフも一流どころを起用して

イラスト

石川県・千賀羅（16）

山形県・甘露房（17）

岐阜県・KENTA

東京都・蒼夢真（18）

三重県・成家班（18）

新潟県・永井大輔

【ハミダシ言いたい放題】ゲーム図書館にはゲームを楽しむ他に情報コーナーがあった。最近そのコーナーの内容が古いままでちっとも新しい情報が入らない。どうなってるんだ。もっとMEGA-CDの普及に役立てろよ。ホストコンピューターも故障するなよな。（茨城県・SNN命男・18歳）――月日をかさねることに質が落ちているセガネット。何か良い活用法はないだろうか？

いて「メガドラの看板ソフトにするぞ」というゲームアーツの意気込みが感じられた。DQ、FF、そして天外といいライバル関係になって「追いつき、追い越せ」でがんばってほしい。

(福岡県・ドラえもん・17歳)

●久々に熱いシューティングがメガドラに出た。「THUNDER FORCE Ⅳ」だ。まずオープニングから度肝を抜かれた。ハードロックのBGMで展開されるドッグファイト。余りのカッコ良さに数分間見とれてしまった。肝心のゲームの方もスゴイ。特に上下の自由スクロールはとてもよいアイディアだ。これのおかげで面のパターンを知らなくても、反射神経だけで対応できるところがうれしい。グラフィックも超美しいし、演出が派手になったせいか、爽快感が増大したと思う。不満は処理落ちの多さだ。これはせっかくの高速スクロールを台なしにさせてしまう。とはいえエンディングまで驚愕(きょうがく)の連続で、前作を過去の遺物にするほどの完成度。カートリッジでここまでできるのかと関心した。

(群馬県・関浩昭・20歳)

●シューティングというジャンルのみにとらわれず、メガドラソフト全般において〝看板〟となりえた「THUNDER FORCE」シリーズ。最新作「Ⅳ」も期待していたとおりの面白さ。これまでのシステムを踏襲(とうしゅう)しながら随所に新しい演出やシステムなどを加えて、まさに会心のデキ! ってやつですかね。しかしあえて人気作であるがゆえの不満をあげてみます。まずグラフィックですが、格段に美しくなり、文句のつけようもないところだけど、細かく描き込んだぶん、敵の弾が見づらくなり、爆発なども過剰なくらいゴチャゴチャしている。それと新作の特徴でもある縦方向スクロールは、横が狭く感じられ、圧迫感を受けます。その他、1つの面が長く感じられることや、特殊武器が使いにくいなど、重箱の隅はつつけますが、人気作だからこそ指摘されるようなところですね。

(埼玉県・STELLA)

●高くてとっつきにくそうなので、今まで敬遠していた「ロイヤルブラッド」が手ごろな値段で売られていたので買ってみた。しばらくやっていたら面白くてもうハマる、ハマる。光栄さん今まで食わず嫌いでごめんなさい。でもワイバーンを雇い、小数の傭兵で攻め込んで行けばよいと知ってからは、あれよあれよとゲームが進行し、2日で終わってしまった。ゲームバランス、もう少し何とかならないんでしょうかね、値段も…?

(大阪府・谷口朋史・20歳)

●「デトネイター・オーガン」、買ったその日に終わってしまった。カッコよさそうだから買ったのに、なんだこの中途半端な終わり方は!1、2巻分ならそうパッケージに書いてほしい。ビデオでは、この後から面白くなるんだから、続きを出してもらわないとこまる。

(茨城県・田中正美・18歳)

――ビデオの1巻が発売された時点で開発がスタートしたからこうなってしまったみたい。全巻見た人には少々物足りないかな。みんなの声しだいでは続編もある!?

●とあるお店にSFCの「マリオペイント」が展示されていたので、試しに遊んでみました。正直に言ってなかなか使いやすく、良いものだと思いました。ちょっとドットがデカイけど、マウスの使い勝手がとてもイイのです。パソコンで有名な「花子」よりも優れているようなところもありそうです。任天堂ってニーズにあったものを出すなあと、素直に思いました。

でも悔しかったので、ソニックを描き、"SONIC IS NO.1"というメッセージとともに、セーブして帰ってきました。

(千葉県・中村勇一郎・19歳)

※ホントの「オリンピックゴールド」は、2人同時プレイできませんので、あしからず。(ぎーち)

大阪府・AKD (20)

岐阜県・RUIN

大阪府・どごら (15)

大阪府・竜崎樟葉 (17)

奈良県・ほなみべきお (19)

(つづき) ビック東海さん、「バトル マニア」をシリーズ化してほしい。8メガROMとか、CDにして増量してもらえるともっとうれしい。非常にイイ素材なので今回だけで終らせるのはもったいない。2の発売を夢みて、お金貯めて待ってます。(埼玉県・稲沢一実) ――「私、バロムⅠの健太も続編の登場を切に願っています。今からでも遅くはない。みんなも買ってみるべし」だそうです…。(担当)。

びーぷる ビンビントーク

●私のいとこ（男の子で1歳と6カ月、本人の要望により匿名希望。仮にだいごろうとしよう）の目の前にメガドラとスーファミを置いて観察した。しばらくするとメガドラにじゃれていた。もう一方だったら斬り捨てようと思っていたが、これで安心、きっと将来はすてきなセガマニアだ(続く)。

（東京都・H_2P・19歳）

——生まれたときからこんなすごいゲーム機が傍(かたわ)らにある子供たちは、ほんとに将来どうなるんだろうね。続きが楽しみだ。

●期日を守らせるため、ソフトの発売が1カ月遅れるごとに、ソフトハウスの女性社員が服を脱いでいくというのはどうでしょうか…。

（千葉県・栗原章・17歳）

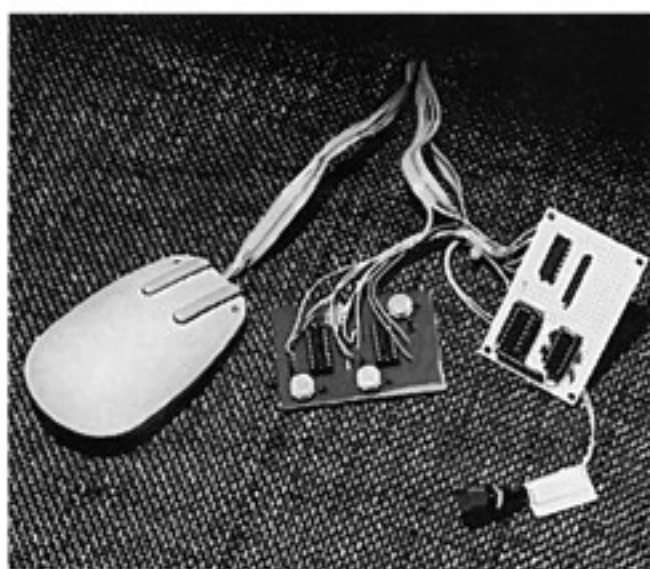
——まちがいなく発売延期ソフトが激増するであろう。

●あったら怖い…アレスとルナの夫婦ゲンカ（世界は滅ぶぞ）。

（岐阜県・町野正博・16歳）

——下のイラストはもっと怖い。

●メガドラ用マウスの試作品をお送りします。現在動作を確認したのは「アフターバーナー」「スーパー大戦略」「ぎゅわん自己道場」「デビルクラッシュMD」「スペースハリアー」などです。「テトリス」や「コラムス」でも使えますが落下速度が上がると…。大戦略などが比較的良い操作性になりました。もう少し調整していけば、使用に耐えられるものができると思います。どうですか？

（北海道・高井昌宏）

——「スペハリ」やってみたんだけど、けっこう楽しめた。ただけっきょくはソフト側の対応が必要みたいだね。改良品待ってるよ。

●あの一、9月号のP.113「サンダーストーム」の一番下、まん中の写真の照準の赤い部分がサルに見えるのは僕だけでしょうか。

（宮城県・遊佐幸太郎・15歳）

●「アーケードからの完全移植を」と無理難題を言うヤツがいるが、それじゃあいっそのことコイン投入口もつけようかね。

（東京都・躍る脳細胞・22歳）

——今月も「ひとこと」欄から紹介させてもらうね。1度載ったら次回からはハガキ書いてほしいな。

●毎回アンケートを書いてると、競馬を忘れることができない。

（神奈川県・A・Y・17歳）

●サンダーバーズに載ったおかげで、苦闘していた「S.ハイドライド」をクリアできたのは良かったが、本名で載ったため、あのク○ゲーをあきらめずにプレイしていたことがバレてしまった。

（東京都・蒲生氏郷・21歳）

●ウッドストックをなんと100円で買った。100円にしては面白かった。

（大阪府・A・K・17歳）

——面白さ÷価格のランキングをやったらおそらく1位では。

●最下位四天王を3つ集めた。後は「XDR」。そろったら帝王ソダンに手を出すつもりです…。

（埼玉県・S・U・15歳）

——うーん怖いモノ知らずだ。

●「レッスルボール」の新品を発見しました。東武線草加駅西口徒歩5分の所にある1Fが本屋のお店です。ほしい人は早めにどうぞ。

（埼玉県・S・S・18歳）

●「シルキーリップ」ドタバタ風アニメかと思っていたら、けっこう〝ほろっ〟とくるものがあって、ゲームでこんな切ない思いをしたのは初めてですネ。娘も涙を流しながら、エンディングを何度も見ていました。こういうゲームってもっとあってもいいのでは。

（群馬県・H・Y・37歳）

——絵本代わりのソフトというのもいいですね。BEメガ読者には、けっこう若いお父さん、お母さんがいるみたいだから、もっと声を聞かせてくださいね。

●「LUNAR」が出てMEGA-CDもただの弁当箱ではなくなって良かった。しかし次はアニメではない、おじさんゲーマーを夢中にさせてくれるゲームがほしい。

（神奈川県・T・A・35歳）

●3,000円落としました。1週間前に大三元にふって、あと20日間を680円で過ごさなければ…。

（岩手県・T・N・18歳）

●「サンダーストームFX」いいですねえ。若気の至りでサルのようにやりまくってました。中坊のころ、これをしたいがために片道5kmも自転車に乗って…。フリッキーとかアッポーもあったなあ。

（群馬県・H・I・21歳）

——さっきの照準のサルは君たちのような人の執念のあらわれかな？

●BINARY ANALYSYSに載っていた「第三惑星」は、僕が昔作ろうとしていたゲームにアイデアが似てたのでびっくりした。

（栃木県・A・I・21歳）

●この前、僕がバイトしている店に、お孫さんのためにとファミコンとドラクエIIを買っていったおばあさんがいた。しかも定価で。

（北海道・T・Y・16歳）

●このところ名作の続編ソフトの話題が多くなっていますが、果して前作を越えてくれるものはあるのでしょうか。若貴兄弟みたいになってほしい。くれぐれも一茂にはならないように。

（東京都・M・S・28歳）

●ソニック2タイトル画面のテールがカワイイ。ソニックには悪いが2Pのときはテールの取り合いが予想される。ライバルは春麗？がんばれテール（性別不明）

（東京都・K・H・23歳）

（兵庫県・AD1992）

（新潟県・竹内隆一・16歳）

（大阪府・YOるーしェ・18歳）

——「ひとこと」が好評なので次号からも掲載する予定。アンケートハガキにペンネームとか実名希望って書いてくれるといいな。ただし採用者プレゼントの対象にはならないから、できればハガキで勝負してくれ。ベスト3も次号から紹介するつもりなので、スゴイ理由づけのを待ってるね。それから、君のまわりの噂話を教えてほしい。怖い話や、大バカな話ないかな。では、ばっはっはーい。

4コマまんが 劇場 MDくん

大阪府・ひまだなこうえん ㉕

おーっと新キャラ登場だ！ ところで、オチはどこにあるのかな？

東京都・吉永㈱

この世は競争社会、働きが悪いとねえ。いや、まだ現役だよな、パパ。

9月号のゴメンナサイ

●本誌P.20新作ソフトスケジュールの中で「パワーアスリート」の発売元がナグザットになっていますが、KANEKOの誤りでした。
●MEGA-CDソフトカタログP.4の「ベビーノバ」は「ヘビーノバ」の誤りです。また、P.21の「ワンダードッグ」の発売元は「ビクター音産」でした。関係者の方々にたいへんご迷惑をおかけしました。

OH NO

8月号プレゼント 当選者発表

①お好みメガドライブソフト（30名）
宮城県・渡辺秀樹、新潟県・島剛、東京都・佐藤拓
北海道・玉江仁一、長崎県・村上英二、佐賀県・井上正晴
兵庫県・山本武彦、長野県・杉山大輔、佐賀県・多田大樹
大分県・北林裕、茨城県・森田厚、広島県・戸塚宏一
埼玉県・松田和也、福島県・桜田由美子、東京都・佐久間政彦
千葉県・山崎秀男、東京都・関寛二、長崎県・山川克己
福岡県・高田孝一、静岡県・弓田利之、島根県・川邊岳彦
大阪府・北口賢三、愛知県・岩本正人、滋賀県・佐藤念
福岡県・百本真理、愛知県・酒井大輔、栃木県・飯塚成紀
大阪府・酒井裕志、東京都・佐々木寛久、東京都・白石啓

②お好みゲームギアソフト（5名）
静岡県・渡辺英二、神奈川県・森崎博明、埼玉県・中嶋洋子
青森県・本間裕之、山形県・長谷川雅美

③「三國志」サイン色紙（3名）
北海道・田村修治、東京都・佐藤一樹、東京都・豊崎和久

④「ツインクルテール」オリジナルCD（10名）
福岡県・吉富康治、岡山県・河本知康、岡山県・灰本哲也
東京都・石川誠、秋田県・石塚智和
東京都・今野裕司、秋田県・太田浩一、大阪府・竹内啓介
愛知県・柳原泰之、東京都・伊藤裕一

⑤「中嶋悟 F-1HERO」テレカ（10名）
東京都・須賀明、東京都・五味渕大賀、東京都・宮川博章
大阪府・藤山幸二、静岡県・松下功
岡山県・村田英吾、千葉県・富岡章、大分県・永田昭典
神奈川県・大場伸一、埼玉県・佐川真二

⑥海外雑誌「MEGA FORCE」
福岡県・椎野豪嗣、東京都・遊橋輝明、神奈川県・鈴木恵子
埼玉県・西村信也、千葉県・飯田敬一

びーぷるランドへの投稿は……

論	●12月号のテーマは「ゲーム機のボディカラー」です。セガのゲーム機に共通する黒いボディ、ハイテクマシンの雰囲気が感じられますね。さて、家族団らんの場や女性の部屋だとどうなのでしょう。他機種の色も含め、あなたの思うことや意見を400字程度にまとめてハガキで送ってください。また、テーマの希望も募集しています。
ギョーカイに言いたい！	●ゲームのギョーカイ（メーカーやライター、デザイナーやプログラマーなどなど）に何か言いたいことがあったらこの場を使おう。
ゲーム言いたい放題	●ソフトを診察（プレイ）して、診断書を書いてください。不健全なヤツ（？）には、どうすれば良くなるか処方箋もつけてあげよう。
ビンビントーク	●まさにＢＥメガ読者の無法地帯。ゲームに限らず、君たちのまわりであった面白いこと、何か気づいたことがあったら、ハガキに書いて送ってね。一発ギャグもＯＫ。ノリのよさで勝負だ。ＢＥメガフォーカスは「そっくりネタ」、写真ネタも大募集。
いちゃもん言いたい放題	●ヒジョーに頭にきたことをぶちまける超過激なコーナーだ。小さなコーナーだから、ふだん言えないようなことも載せられるぞ。
イラスト	●ハガキに黒ペン（鉛筆やカラーは不可）で描いてね。常連なんかに負けるな。初投稿者大歓迎だ

四コマまんが「ＭＤくん」ネタには困らぬ（？）ＭＤくん。痛烈な風刺を期待してるぞ。

なお、〝びーぷるランド〞採用者全員の中から抽選で
●お好みのソフト………３名
●特製テレフォンカード………10名
を差し上げます。
発表は、プレゼント当選者のコーナーで行います。

あてさき
〒108 東京都港区高輪2-19-13 ＮＳ高輪ビル ソフトバンク㈱
『BEEP！ メガドライブ』編集部（○○○○○コーナー）係まで
＊住所、氏名、年齢、ほしいソフト名を必ず明記してください。

★採用者プレゼント：ソフト：東京都・大野春恵、奈良県・方波見学、兵庫県・大道章洋：テレカ：東京都・吉永陽一朗、新潟県・永井大輔、北海道・瀧澤靖典、群馬県・柳田靖史、埼玉県・佐藤庄一、群馬県・関浩昭、千葉県・中村勇一郎、新潟県・竹内隆一、熊本県・潮崎喜幸★８月号読者レースセット当選者：茨城県・山口潔、東京都・佐々木芳久、滋賀県・猪野伸介、北海道・斎藤進、群馬県・大橋和則

SIMS CO.,LTD.

シムス通信

9月8日（火曜日）発行　© SIMS co.,LTD 1992 ©SOFTBANK CORP 1992　Vol.6

第000006号　月刊　編集協力『BEEP！メガドライブ』編集部

特報 「Vay～流星の鎧～」特別感謝超企画 キミもRPG「Vay」の世界に参加しよう!!

キミの考えたモンスターをゲーム中に登場させるチャンス。

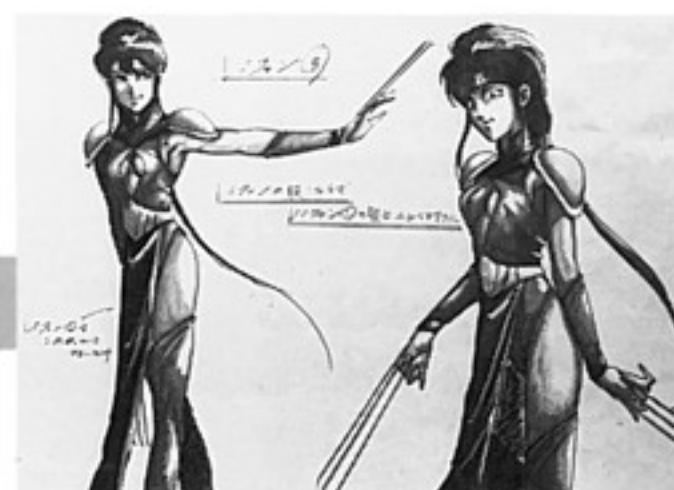
な、なんと、今回のシムス通信では「Vay」のキャラクターを一般公募することになりました。

募集するのは、以下の２つです。

①モンスター部門……あなたオリジナルのモンスターをゲームの中に登場させちゃおうというのがこれ。あなたが創ったモンスターの技や攻撃方法、出現場所などイラストを含めて詳しく描いて送ってください。後半に登場する機械兵器（ランドアーマー）もＯＫだ!!

②Vayの住人大募集……Vayの世界の中にあなたが登場します!!

応募していただいた方々にVayの世界の住人となってもらい、ゲーム中に登場してもらおうという夢の企画です。こちらに応募していただいた人に関しては、ＣＤソフトの大容量を生かして、大半の人を採用できるはずです（ただし、よっぽど変なものは採用されないのでご了承ください。あなたのキャラクターの名前、セリフ、簡単なイラストを書いて下記に送って下さい。ちなみに、発表はソフトの中です（イカスでしょ）。どこにいるかゲームで探してね。

モンスター部門の採用者には豪華商品を差しあげます。また、惜しくも採用されなかった方にも抽選で10名に商品を差しあげます。

宛先は〒161東京都新宿区下落合1-6-1宮村ビル２Ｆシムス株式会社『Vay　ユーザー参加企画』係です。『モンスター』か『住居希望』の見出しをつけて応募してね。待ってるよー。（締切は９月30日）

住人への応募者はほとんどが採用される予定だ。急げ！

緊急速報 新作ゲームギアソフト「ヴァンパイア」発売決定!!

シムスオリジナルのゲームギアソフト「ヴァンパイア」が発売されることに決定!!　まずは、ストーリーの一部を紹介しよう。

いまから100年前のロンドンに奇怪な事件が多発していました。満月の夜になると、きまって殺人事件が起こり、翌日には血を抜き取られた死体が発見されたのです。人々はこの謎の犯人を『吸血鬼』と呼んで恐れました。

超常現象の研究者でもある若き心理学者のフェルナンド＝ソーシャル博士はこの一連の事件には人知を超えた何かが関係していると考え調査を始めました。

そして、ちょうど満月の夜、彼がウイジャ盤に向かっていると、不気味なメッセージが突如現れたのです。「サツジンハン……キュウケツキ……テムズニイケ……キヲツケロ……キヲツケロ……ドラキュラノメザメニ……」

そして謎のメッセージに従ってテムズ川にきた彼は、この世のモノとは思えない事件に巻き込まれるのであった……。

ゲームのほうは正統派のアクションゲームですが、シム通でも、かなりの自信をもってオススメできるゲームに仕上がりました（ホント）。10月の発売をご期待ください!!

いきなり発表されたＧＧ「ヴァンパイア」のタイトルだ。

タイプは正統派の純粋アクションだ。久々にユーザーをうならすはずだぞ。

次々と襲いかかる敵。怪事件の真相はいかなるものなのか。

若くして才能あふれるフェルナンド＝ソーシャルが事件解決のために大活躍する。カッコイー。

【ジャンカーズハイ・ゲーム大会延期のお知らせ】前号のシムス通信でお知らせしたゲーム大会（東京８／26、大阪８／28）は発売日延期にともない、延期となりました。今後新たな日程が決まり次第

あぶない連載！

シムスが暴く㊙ソフト情報

最終回 「GA」最終バグの謎に迫る!!

ども、100kgのプーです。今月は、その昔私が某セ○社でプログラマーだった頃の話をしましょう。

これは某MDソフト「ゴー○○ン○ックス」（某の意味がない………）の開発が遅れに遅れ、月の半分以上を会社で過ごしてそろそろ家を忘れかけていた頃の話です。

このゲーム、開発当初のプログラマーは2人でしたが、最後の最後で相棒のプログラマーがついにダウンしてしまったのです。「まあ、マスター（ROM）も上がったことだし、あとはチェックを残すのみ。大丈夫、大丈夫…ブツブツ」と思った私が甘かった。今日こそは家に帰るぞ、と終業のベルを待っていたところに、「チェッカーにひっかかったよ」の一言が……（チェッカーとは、バグを探してくれるありがたい鬼のような機械のことだよ）。「そこは私が作ったところじゃないからわかんないや、まあ、できるだけやってみるけどさ」……てなわけでこれについては1日がかりで一段落がつき「今日こそは……」と思っていると、またもや「バグ!!」の一言。「うわぁぁぁ、今度はなんじゃー」と聞くと、「最終ボスで暴走するんだけど」とのこと。「うーん、この前いじった部分が悪さしてるのかな？とりあえず対処しなきゃ…うーむ、うーむ」……みなさんもお気づきでしょうが、このゲームの最終ボスの大バグを製造していたのは、ほかでもないこの私、100kgのプーなのです（完全に開き直ってますね）。

私は、眠いよ一仕事したくないうよ一早く帰りたいよー病（長いな…）にかかっていたために、もはや「ゴー○○ン○ックス」の最終バグにはなす術もなく、結局その後プログラマーを廃業してしまいました（辞めさせられたのかな……シクシク）。そーゆーわけで、あの名（迷）作「ゴー○○ン○ックス」は私にとって悲しい思い出深い作品となったのです…（涙）。

さて、スッキリしたところで今回をもって「あぶない話」はしばらくの間、お休みいたします。そのうちパワーアップして帰ってくると思いますので、ヨロシク（別に干されたわけじゃないよ（笑））。次回からは、新企画「100kgのプーへあぶない挑戦だ!!（仮）」がはじまる予定です。乞うご期待!!

Vayを256倍楽しむ4コマ

プレイヤーが動かさないかぎりやることのない主人公のハイベルガー。みんなで、ちゃんとかわいがってあげてね（笑）。

対決！ 風雲志夢守城（シムス） クイズ殿様の問題⑤

今月の出題者

九州男児ば〜い

志夢守城専属宣教師 バテレンのほえほえ

今回はわし、バテレンのほえほえ（誰だお前なんて言わんでほしか）が「Vay」の問題ば出題するばーい（シャレですばい）。

右の絵にゃあ、左右で7つの間違いがあるばってん、それば探してほしかばーい。どーもわしにゃあ、わからんけん、みんなの力ば借りたかばーい。

答えばわかった人は、ハガキに正解を書いて、〒108 港区高輪2-19-13 NS高輪ビル3F「BEメガ・クイズ殿様の問題⑤」係まで送るがよか。正解者の中から抽選で3名様に賞品ばやるとよ。それじゃあ、待っとるけんねー!!

それから、8月号の答えは「6月」ばーい。問題は簡単だったけん、みんなが正解しとったばい。めでたい当選者は抽選で島根県の曽田博さん、千葉県の鈴木玉耳さん、京都府の藤原寛さんの3名に決定したばい。この3人には賞品ば送るけん待っとるとよー!!

BY・彼方

上の「Vay」のイラストで左と右に7つの違いがあります。さ〜てどこだ？

シムス通信はみんなのハガキを大募集中！

技術で勝負のシムス㈱がお送りするシムス通信（略してシム通）では、最新ゲーム情報、あぶない情報などを提供する一方で、みんなのハガキも待っているのだ。イラスト、マンガ、ギャグなどなんでもOK、あぶない質問も受けつけるぞ。みんなで〒108港区高輪2-19-13NS高輪ビル3F「BEメガ・シムス通信」係までジャンジャンハガキを出そうぜ。

あらためて発表いたしますので、ご了承ください。なお、今回応募いただいていた方々には当社より粗品をお送りし、お詫びさせていただきます。

ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集
(株)ソニック

夏休みすぺしゃる

田口道玄の格言道場

道　をぉっ！　なんだあの写真は！　お主とうとう売名行為に走りおったか。嘆(なげ)かわしい……。
田　まあいいじゃないか。世の中夏休みなんだしさー。
道　たわけ者がーっ！　この号が出る頃はとっくに休み終わっておるわ。少しは考えんかっ！
田　……なんか機嫌悪いなあ。
道　今何かいったか？
田　さ、今月の１発目、東京都のアツシ、ってお前が選んだの。
道　そうだが、何か不服か？
田　え、あ、飛んでくる灰皿には気をつけたほうがいい……です。
道　何をいっておるのだ？
田　ところで道玄さん、最近何かとお忙しいそうで……。
道　わるかったな。ランドストーカーが締切間際で大変なのだ。
田　夏だって一のに休みなし、と、それで気が立ってたわけね。
道　やかましいわ。そんなことはどうでもいい。それより次だ次。
田　東京都アツシ２連発。
道　理想と現実だな。
田　現実は休みなしで働く、と。
道　やかましい！　鳥取県アジャパー・コング、これは格言か？
田　そうなんだよ。中日の宇野にも似てるって言われたことあるぞ。
道　それで？
田　……えーと、次はですねえ、昇竜県まんきち……はっ！
道　発送忘れたのではあるまいな。
田　すっすまん！　ちょっとした事故があって……。
道　葉書なくしたのであろう。
田　ううう……。
道　愚か者め。記念品が届いていない諸君。ソニックに連絡せよ。
田　反省してます。さあ、気を取り直して、次は千葉県鈴木久康。
道　最近はクソゲーもインフレで買うほうはたまらんわ。
田　あの、クソゲーネタは……。
道　そうであったな、次は木川貴。おっと、これもクソゲーか。
田　ギャルでもクソゲー……。
道　お主がいうなーっ！
田　千葉県栗原章２連発！
道　◯ラゴンナイトIIはよいぞ。
田　何がいいんだよ。
道　むう。最後は高知県のノーパンマックスの作品だ。
田　……話をはぐらかしたな。えー最後は……おい！　これは危なすぎるんじゃないか？
道　わはは、心配にはおよばぬ。責任を問われるのはお主だ。
田　てめー！　（以下大乱闘）

おそ松クソ

東京都　アツシ
今月のイチオシ　青木さんやめてそんな。

東京都　アツシ
頭の中じゃ大ヒット
ぬかよろこびで再起不能

鳥取県　アジャパー・コング
田口泰宏と桑田真澄

昇竜県　まんきち
載っても何も出さん。by田口
そうだったのか……

千葉県　鈴木久康
値段高けりゃ怒り倍増
――おれの輪言はいずこへ…

東京都　木川貴
クソでもギャルゲー

千葉県　栗原章
最終兵器
ついに……
byドラ◯ンナイトII

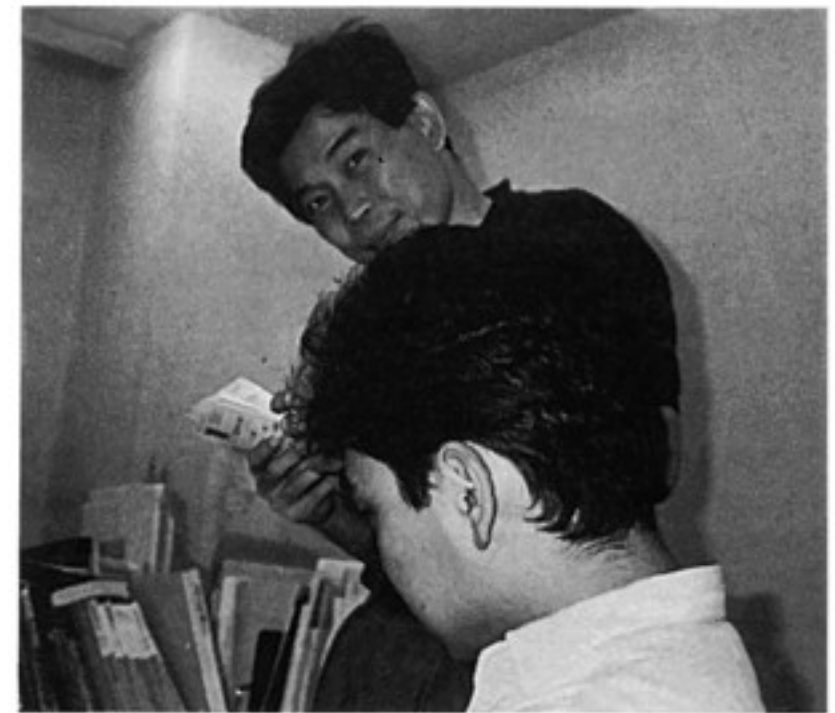
千葉県　栗原章
泣きっ面にバグ

高知県　ノーパンマックス
向(むか)うところ倒産

高橋宏之の 業界をおもしろくしたいよーん

最近のあるゲーム雑誌の調査によると「ゲーム業界に入りたい人」の数が減少傾向にあるそうです。これはゲーム業界の将来にとって非常に問題となってきそうです。ゲームのコア(中心)層の数がそれほど変わっていないにもかかわらず、ゲーム・クリエータ志望者が減少傾向にあるのは、なぜでしょうか!? その理由の第1位が「ゲーム制作はきつい!」第2位が「ソフト開発環境が汚そう!」でした。この理由を知ったとき「みんな賢いなーっ!」と同時に「夢がないなーっ!」と感じてしまいました。現在、大企業とよばれている会社の創生期はトヨタにしろホンダにしろ、みんな大なり小なりきつく・汚いものでした。それを拒むことは「自分で歴史を作る」チャンスと「創業者利益を放棄」することになります。また「安定」と引換えに「夢」を捨てるのは、これから社会に出るものにとってどうなのかなー………もしほんとうにそんな理由で締めるのはあまりにも現実的すぎる気がします。

ボクは昔、いろいろなものに憧れました。たとえば、漫画家や落語家やプロ野球の選手やミュージシャンなどです。また大学時代には、TVや演劇やプロモーションの製作などにも関わりました。社会に出てからも、常に自分の情熱をぶつけながら生きてきました。そして、そうやってきたことが現在のボクに大いに役立っています。みなさんが将来、どんな職業につくのかわかりませんが、どうせ一度の人生なのですから、自分を賭けられるものを見つけてほしいし、それがゲームだったなら幸いです。

お仕事中の写真は、いつもワンパターンになってしまう。しょうがないんだけどねー。

格言道場にくるハガキも、ちゃんとチェックしてるよーん。

チャンピオン高橋の ゲームで GO! GO!

元来、何事にもすぐ没頭してしまう性格なので、やたら猿状態になってしまう。そんな猿、じゃなくて私が仕事の合間にしていることといえば、そりゃ当然ゲーム?

古いのから新しいのまで、脈略なくやりまくるのが楽しいんよ。

社内ストII大会では、惜しくも3位となったが、私の実力はこんなものではない。(本当?)

その片鱗を、証拠写真を添えてお見せしよう。わっ、はっ、は。

「チャレンジャー」で温古知新。

新入社員 岡田HANAKOの OL日記♡

あー暑い! 夏休みは、東京ディズニーランドに行きました。夕方に入園したから、すいていてよかったよん。10月1日にオープンする〝スプラッシュマウンテン〟も絶対チェックよね。やっぱり、遊園地は平日に有給休暇をとって行きたいっ。では、このへんで前々号の続きをお話ししましょう。そう、社長に大事な電話を取り次ごうとしたとき、高橋さんに社長の居場所を聞いたのよね。そのときの高橋さんのお答えが、まさにグレート! トイレをのぞいた後に、「トイレだよ、うんこ!」。とっても偉い方からのお電話だったのに、思わず電話口で大爆笑。実在OLだって、こんなことしないわよ。高橋さん本人は、「事実だからしょうがないじゃん」ってコメントしてるけど……。あー、恥ずかしかった!

千葉県　栗原章

ソニ通 MANIA

今月は、クライマックスさんとコーナーが分かれたせいか、おたよりがパワーダウンしたみたい。社員一同、来月に期待してます。

まだまだ暑いから、みなさんも食中毒には注意してね。おいしいものは、とっとかないで早めに食べてしまうのがよろしいようで☆ 掲載された方は、記念品をお送りします。待っててねっ!

神戸市　金尾貴行

山口県　水上岳
ちょっとコワイ。

埼玉県　茅たくみ
うーん、なるほど。

●エンディング

今月のソニ通は、いかがでしたでしょうか。OL日記へのおたよりが少ないのが、ちょっと悲しい……。くすん。働かないOLを、みんなで応援してよね。

今月から始まった、チャンピオン高橋のコーナーも、応援よろしく! 関係ないけど、ソニックの前にあるジュースの自販機の麦茶が、いつもガチガチに凍ってるのはなぜ? 缶を振るとガチガチ音がする(笑)。それでは、次号で会いましょう。

ACT.12

Sega Falcom

セガ・ファルコム通信

Knowledge which is felt
to be boring is of little use,
but knowledge which is assimilated eagerly
becomes a permanent possession.

来月までに、第1弾の正式発表があるぞ!!

セガ・ファルコムが設立されて、はや1年。近々第1弾が発表されるという噂を聞いて、いいたいコラムでもおなじみの、取締役・矢野さんに真相をうかがってみた。

——ついに発表されるとうかがったのですが。

矢野 はい、大変お待たせしてもうしわけありませんでしたが、来月までには発表できると思います。

——以前、7～8タイトルぐらい動いているとお聞きしたんですが……。

矢野 6タイトルぐらいです。最初は9タイトルあったんですが、絞り込んだので6作になりました。発売時期に合わせて、順次発表していきます。もちろん、ベースは日本ファルコム。ただ単なるコンバート版でなく、ハードの特性を生かしたアレンジをしています。

——じっくり練られた感じがうかがえますね。

矢野 そうです。通常、ソフトハウスを作るときは「これを作ろう」といったチームがあって、それが会社になる。もしくは「何かをやろう」と、どこかの会社が動くことが多いので、比較的早く開発に入れる。セガ・ファルコムに関しては、まずポリシーから始まった。日本ファルコムという会社と、セガという会社が一緒に何か作ったら、面白いものができるだろうという〝可能性〟からなんです。会社のスローガン、「無から無限へ」のとおり、本当に〝無〟のところから始めたのでポリシーしか決まっていなかった。それから、オフィスの場所やデザイン、どういうメディアを使うかといった入れ物をきちんと作った。次は人材募集、開発機材ぞろえ、そのツール作りなど、そんな感じで始まったんです。人が集まるまで半年かかりました。開発関係をきっちり作り上げ、ポリシーの中で、いったいどういうものを作ればユーザーに喜んでもらえるか、ということを考え続けて半年。ちょうど1年経ってしまいました。いよいよこれからです。必ずや期待に応えられるものを作れる、お届けできると思いますよ。

「ぽっぷるメイル」の可能性はあるか!?

メイル「逃げられちゃったか・・・。

(本当に)待ちに待ったタイトル発表が、来月には判明。いったい、第1作目はなにになるのか。移植かオリジナルか。人気の「ドラスレ」や「ぽっぷるメイル」に期待がかかる。

ドラスレは!?

いいたいコラム

セガ・ファルコム取締役 矢野一隆の
仁義なき業界オチ⑤

世間では夏休みという8月第3週。NOKKOのコンサート「クラブハレルヤ」を2夜に渡って体験させてもらった。というのもこの夜の晴海のイベントに、アサヒビールとセガが協賛していて、会場ロビーでゲームのプロモーションをやることが、その1週間ほど前に決定。会場設定はできたが、なにせサマーホリデイのまっただ中、スタッフがいないというシチュエーション。ま、助っ人というわけ。

NOKKOのノリはレベッカを離れた今も健在で最近クラブっぽくなって、それがとても良い（レベッカ時代からのファンには不満もあるようで今回も多分にハード風)。

それはそれとして会場で展示されたゲームは〝2〟への盛り上がりもあってソニック。もちろんセガでは、ワールドワイドで最高のネタ。キャラクターとしても、けっこう根づいてきて会場内のアサヒビールカウンターでも〝ソニック　アクアV〟なるスポドリがちゃんと売られている。ソニック・グッズは、サンリオとも契約ずみでソニックのペンケース、下じき、ランチボックス、カサ、それにマフラーなんてのもある。ウェア関係では、グンゼのTシャツ、パジャマ、トランクス。そして小学生関連の商品も、あるわあるわコクヨからは学習机も出るし、小学館の『小学1年生』から『小学6年生』まで全学年誌と『コロコロコミック』でコミックを連載。忘れちゃいけないガム、チョコレートの類はBY　ロッテ。

コンサートには小学生が来ているわけではない。17～18のクラブ風女の子がソニックに群がる図には、なにやら難しいマーケティング的メカニズムの存在を感じさせる。でもナカナカ。個人的にもソニックは、とても好きで、唯一の弱点が水中に弱いというのがなんともいえない。スポーツセンターのプールで、どうしてもカミさんに勝てないから（トシの差だという声もある)。ところでSF通信でなんでソニックの話題だというむきには、今は、後のお楽しみといっておこうか。乱脈ゴメン。

新機軸を求める君に!! 文/阿木二百

マルチメディア宣言!

第7回 近未来教科書のプロトタイプだ

マルチメディアというと、日本では何だかエンターテイメントばかりが先行しているみたいだよね。もちろん、アメリカでもゲーム的な、あるいは新しいエンターテイメントの形を模索するようなソフトが続々登場しているわけだけど、注目されている利用法はズバリ「教育」なんだな、これが。

〝勉強〟から〝学習〟へ

まあ、一口に〝教育〟といっても、せっつかれてやる〝勉強〟と、自ら好きなテーマを掘り下げていく〝学習〟がある。

日本でコンピュータ教育などと称しているものの大半がコンピュータの〝勉強〟であって、単にドリルを電子化したり、採点を自動的に行ったりと、つまるところ先生がラクをしようってものが多すぎる。だいたいPC-98などのパソコンを使っていたんじゃ、使い方を覚えるのにひと苦労だ。なかには、それがコンピュータ教育だと思っているおじさんもいたりする。

実際、コンピュータやマルチメディアがサポートしているのは、〝学習〟のほうで、これは人々がもっている知的好奇心のもとに自分から学ぼうという気を起こさせることなのだ。だから、本当のコンピュータ教育では、先生が生徒の質問攻めにあうに違いないので、先生も今以上の実力や努力が求められるはずなんだ。

じゃあ、ドリルじゃないコンピュータの使い方っていうことになるのだが、教科書や教材を電子化してしまうってのがある。アメリカの教育市場のじつに60%をおさえているアップルも、着々とその準備を進めているようだ。つい先ごろ、この教科書のプロトタイプ第1号「バーチャルミュージアム」を完成させた。

何をどう見せるかが大事なのだ

本っていうのは、たいていアタマから読むように作られている。これはモノとしての構造からくる制約であるわけだが、コンピュータにはそうした制限がない。そこで、アップルが考えた教科書や教材の形態はミュージアム、すなわち〝博物館〟だった。

いろんな要素がジャンルごとの部屋に収められていて、興味のあるところを自由に観て回れる博物館。この「バーチャルミュージアム」では、3Dの画面内をマウスで自由に歩き回れるのだ。今のところ、部屋は「Medicine(薬品、医学)」、「Plants(植物)」、「Astronomy(天文)」、「Environment(環境)」の4つがあって、それぞれの部屋に飾られた展示物(壁にかかった絵や彫刻)をマウスでクリックすると、それに関するくわしい説明が見られるようになっている。たとえば、「環境」の部屋にある地図をクリックすると、サンフランシスコの航空写真が現れ、東西南北を自由に飛び回ったり、ズームアップしたりすることもできる。これは地形と街の発達の関係を観察するのに便利だ。これを応用した「地球儀」では、やはりマウスを使い、どの方向にでもグルグル回せたり、好きな国に近づいてみることも可能だ。また、「天文」の部屋では火星の表面を飛び回ったり、星雲が形成される様子を止めて観たり、逆転させたりしながら観ることができる。

ほかにも、花の開き方を分析してみたり、妊娠中の赤ん坊が成長していく過程おいて任意の2つの時期をピックアップして、画像により比較したりと、まさに仮想的な博物館なのだ。

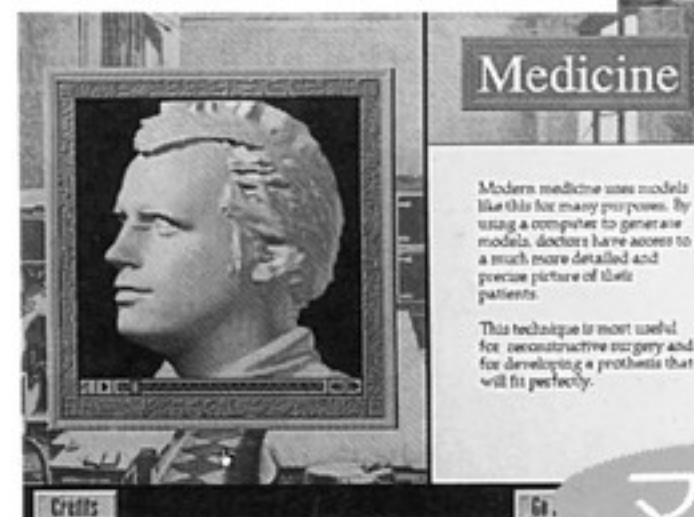
どれも、以前とりあげたQuick Timeのテクノロジーを駆使して実現されているんだけど、ホームビデオやテレビでは観られないものばかり。まさにコンピュータの真の可能性を見せてくれているのだ。

この「バーチャルミュージアム」、じつは8月に箱根・彫刻の森美術館で開かれた「Macintoshのマルチメディアアート展」でも展示されていた。これからも観れる機会があるかもしれないので、そのときは、ぜひ見るべし。

●バーチャルミュージアム●

画面がリアルだ!

医学、植物、天文、環境の4分野から見たいものマウスでクリックする。すると画面上にはQuick Timeでリアルタイムの動画が映し出される。画面を見て、適当にクリックするとさらにくわしい説明が出てくる。

画面には火星の表面が映し出され、まるで宇宙飛行をしている気分になる。これは実際に火星を観察して得られた情報をもとにコンピュータで処理した映像だ。

近年急激な進歩をとげている医学についてもリアルなグラフィックが表現してくれる。人間の体のしくみを理解するには非常に役に立つのだ。

マウスで自由自在

8月に「バーチャルミュージアム」が展示されていた箱根・彫刻の森美術館。

小中学生でも簡単に操作でき、観たいと思ったところがそのまま観れる。

連載コラム VOL.4

アメリカでバカウケ キミはシンプソンズを見たか！

BE MEGAパラノ帝国

EMPIRE OF THE BEMEGA PARANOIA

シンプソンズって何!?

へし折ったセロリか、はたまたヘンテコなマカロニ状のヘアスタイル。ぎょろ目でまっ黄色の顔をしたへんなキャラクターが、いつしか日本でも目につくようになった。「ザ・シンプソンズ」ってやつだ。コナミのアーケードゲームやデータイーストのピンボールマシンで登場したみょーなヤツといえばピンとくると思う。この「ザ・シンプソンズ」は、アメリカでは爆発的な人気を呼び、「NEWSWEEK」「ROLLING STONE」などいくつもの雑誌の表紙を飾り、キャラクター・グッズも巷に氾濫するなど、社会現象にまでなったＴＶアニメの人気キャラクターなのだ。そこで今回は、日本ではまだメジャーになりきれていない、このキャラクターについて、少しばかり語ってしまおう。Ｐ29の『GENESIS INFORMATION』でも取り上げているように、ちょうどGENESISのソフトとして、FLYING EDGEレーベルから続けて「THE SIMPSONS: BART vs. THE SPACE MUTANTS」と「KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE」というシンプソンズ・ソフトが２本リリースされたことだしね。とりあえず、このコーナーでは「ザ・シンプソンズ」がどんなアニメなのか、基礎知識のおさらいをしてみたい。

アメリカじゃ超有名

シンプソン一家の生みの親は、ロサンジェルス在住のマット・レイニング（MATT GROENING）という人。ビンキイという風変わりなウサギを主人公にした「LIFE IN HELL」というマンガを82年から描き始め、これが人気沸騰、現在では200を超えるニューズペーパーに連載されるようになっている。その人気の裏づけがあって、彼はフォックス・ブロードキャスティングの「THE TRACY ULLMAN SHOW」のアニメ・コーナー用に「LIFE IN HELL」のアニメ制作に関わった。このときに知り合ったのがプロデューサーのジェイムズ・Ｌ・ブルックスとサム・サイモン。この３人から「ザ・シンプソンズ」は生み出されたのだ。

89年12月17日は「ザ・シンプソンズ」、デビューの記念すべき日だった。クリスマスのスペシャル番組として作られたアニメを試験的に放送したところ、反応は上々。早くも本格的な放送にゴー・サインが出た。90年１月14日に本放送が開始されると、わずか２カ月で15%の視聴率を稼ぎ出す。日曜の朝８時半からという時間帯でこの数字は驚異的で全体の視聴率でもベスト20に入ってしまった。日本でいうと一時期の「ちびまる子ちゃん」のような人気だったわけだ。

これがシンプソンズ一家

シンプソン一家を紹介しよう。原子力発電所の安全管理技師をしている父親のホーマーは35歳なのに50歳にしか見えず、職場ではマヌケといわれているダメおやじ。髪の毛もはげてるし、見れば見るほど原発に対する安全性に疑問が湧いてきちゃう危ないおやじである。その妻、マージは無類の外出好き。ヘアスタイルにこだわり、およそ家庭的とはいえない性格だ。そしてこのアニメの主人公格のバーソロミュー（バート）・Ｊ・シンプソンは、スプリングフィールド小学校に通う10歳の少年。何でも人とは違うことをやっていないと気のすまないたちで、フランス語、スペイン語を操る、見かけによらずやけに哲学的ないたずら坊主だ。妹のリサは、いつも大人のご機嫌うかがいをしているが、ブルースをこよなく愛し、サックスの練習に余念がない、これまた変わり者。赤ん坊のマギーはおしゃぶりに執着していて、オムツが匂わなければ、家族にその存在も気づいても、もらえない。

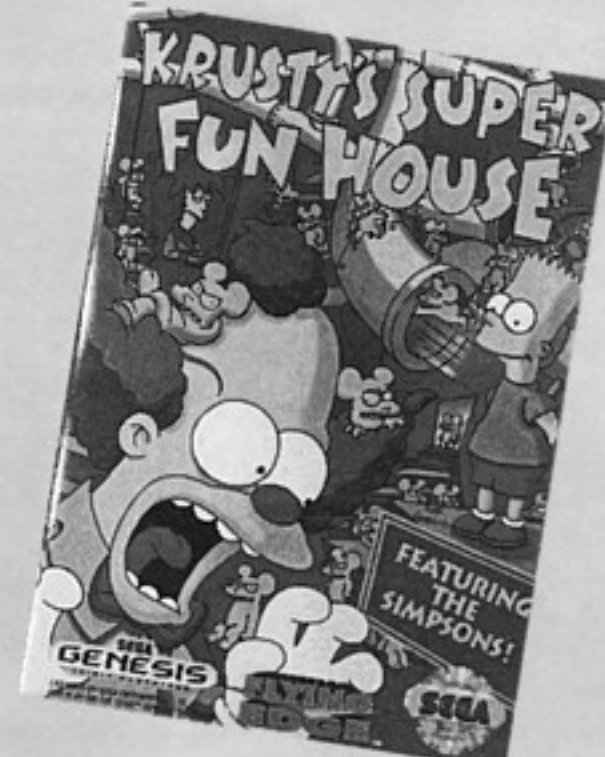
いわゆる、理想的な家族生活というのとはまったく反対のバラバラに崩壊した家族を描いているわけだが、これが逆にリアルだというんで人気が出てしまったようだ。

ところで今回リリースされGENESISのシンプソンズ・ソフトの第一弾は「THE SIMPSONS: BART vs. THE SPACE MUTANT」だ。これはGENESISで発売される１年以上も前にNES版が先行発売されていたもの。横スクロールの単純なアクションで、お世辞にもいいできだとはいいがたい。しかし、２作目の「KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE」のほうはおすすめだ。バートの敬愛する道化のクラスティの家が、ねずみに占拠されてしまったのでねずみ退治するというだけのゲームなのだが、ねずみの撲滅感覚が心地よい。やってみて絶対損はないと思うな。

とにかく、今後もアメリカでは、メジャーだけど日本じゃ、あまり知られていないキャラクターゲームなんてのも続々登場しそうだね。

（文／麻川彩古）

GENESIS（メガドラでも出る）新作シンプソンズゲーム

「THE SIMPSONS:BART vs. THE SPACE MUTANT」は、横スクロールアクション。

「KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE」。こちらは、よくできたアクションパズル。

BEメガホットメニュー

BE-MEGA HOT MENU

PART 2

ランドストーカー ～皇帝の財宝～

セガ／10月発売予定／8,700円／A・RPG／16M＋B・4

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

現実世界での買い物がゲーム上でも……

制作も順調！ あとは発売されるのを待つのみ

毎月着々と情報が公開されていく「ランドストーカー」。これも開発が順調に進んでいる証拠だが、どうやら発売が10月下旬になりそうだ。秋真っ盛りの季節だね。秋の夜長に「ランドストーカー」をじっくり気長にやる。こんな過ごし方がトレンド（そんな言葉誰も使わないって）になるかも……。そして値段も決まったのだ。メガドライブ初の16メガソフトだから大台を越えるんじゃないかと思われたが（容量が少ないからって安いわけではないが）、なんと8,700円ポッキリ。もちろん消費税が3％つくけどね。どちらにしても「シャイニング・フォース」と同じ値段だ。4メガ増えているし、物価は上がっているし……。そんな状況のなかで8,700円という値段だ。秋葉原の店員風にいえば「勉強している」価格ってヤツだ。8,700円プラス消費税を握りしめて10月下旬を待とう。

肝心の開発状況だが、この雑誌が発売される頃にはもう完成しているハズだ。8月半ばの時点でゲームのバランスを調整する段階に入っているしね。このテンポでいけば予定どおり発売されるだろう。前回までに紹介したシステム以外の部分もすでに完成している。詳細は次のページを見ていただきたい。

「ランドストーカー」のセーブ箇所は全部で4つもあるぞ！

いままでのクライマックス開発のゲーム、いわゆる「シャイニング」シリーズだが、これらのゲームでデータを保存できるのは3つまでだった。少ないほうではないが、遊ぶ側としてはもっとたくさんあるにこしたことはない。この要望を反映したのか、「ランドストーカー」では4つのデータがセーブできるようになった。そのうえ、各データはレベルだけではなくどこでセーブしたか、ハートの状態がどうなっているか一目でわかるように表示されている。さらに、セーブ時には、どれだけゲームをプレイしたかがわかるようにプレイ時間が示される。まさにいたれりつくせりだ。

ハートの数やら、セーブした場所、はたまたプレイ時間まで表示される。こんな細かいところまで気をきかせて作ってるわけだね。

道具屋「ほしいものが　きまったら
ここまでもってきて　カウンターにおくだよ

まだまだこんなシステムが隠されていた

先月までの記事で「ランドストーカー」の世界ではいろんなことができるようになったと紹介してきた。しかし、しかしである。あれだけでも十分新鮮味があるにもかかわらず、まだ斬新なシステムが隠されていたのだ。別に隠していたわけでもないのだが、いままでのゲームには見られなかっただけにさらに強烈な印象を受けることだろう。でも、基本システムはだいたいこれですべて触れたことになる。このシステムのうえでストーリーが進み、イベントも進行していくわけだ。こう聞くと、とっとと自分で遊んでみたい気もするが、いまは予習の時期である。この記事を読んで耐えていただきたい。我慢よ。

店ではほしい品物を自分でカウンターに持っていく

ゲーム上での物品売買はいままでどうやって行われていたか？　そういわれて考えてみると、物のやり取りというよりも言葉のやり取りしか思い出せない。でも、それはしかたのないことだ。武器屋に入れば、商品リストを見せられる。どんな物かはよくわからないけど値段が高いから強そうだ……というような感じの買い物ばかりをやっていたからだ。しかし、現実の世界を見てみよう。そんな無謀な買い物はほとんどしないだろう。手に取って形状を確認したり、店のオヤジに説明を聞いたりして、それからお金を払うのが当たり前だ。この当たり前の買い物方法が、「ランドストーカー」でも当たり前に行える。

並んでいるものを

道具屋の片隅に置かれている陳列棚。この棚の上に置かれているものが商品だ。どれにしようかな。

手に取ると説明が

エケエケの実を手に取ると、店のオヤジが説明してくれる。ほしければそこまで持っていくんだな。

道具屋「そいつはエケエケのみだ
金貨15枚だよ　いい品だべ？

頭上に掲げて

とりあえず上げる。ライルの腕が短いのか品物が大きいのかわからぬが、抱えこむことは無理なの。

カウンターに持っていき

エケエケの実をカウンターまで持っていく。スーパーで品物をレジの場所に持って行くのと同じだ。

置く

道具屋「金貨15枚　お客さん　買うかね？
➤はい　　いいえ

持ってきた品物をカウンターに置く。店のオヤジの頭に置いたって話は進まない。ボケずに置こう。

あとは金貨を払うだけ

カウンターにきちんと置けば、金額を教えてくれる。まけてはくれないので、きっちり金貨を払え。

道具屋「どうもありがと！　だいじにつかうだぞ

応用編　美しい買い物の方法

品物を手に取ったらカウンターに持っていく。これが礼儀というものだが、いかんせん手間がかかる。ここは一発カウンターにほうり投げてオヤジに渡してみよう。いつもの買い物より3秒ほど節約できるハズだ(当社比)。

基本は投げ

手に取ったら振り向きざまにカウンターめがけて投げる。カウンターに乗らないと恥ずかしい思いをするぞ。

教会では？

神父さんが来る者は拒まず状態で相手をしてくれる教会。この教会でも従来のゲームのように文字項目を選んでセーブをしたり、呪いを解いたりするのではない。道具屋にあったような陳列棚が教会にも存在する。この棚の上に何冊も本が並んでいるのだ。この本を神父に渡すことでセーブなり、解毒なりが行われる。テーブルが小さいので投げつけるのはやめておこう。

本を

いろいろ本が並んでいる。この本を開きたい衝動にかられるが、ライルの力では無理みたい。神父ならできるのかなあ。

本を手に取ると神父さんが本の役割について教えてくれる。現在の状態を記録する本と解毒の本、それに解呪の本がそろっているぞ。どれがどれだかよくわからぬが……。

持って

神父「それはきろくのほんだよ

置く

神父「冒険の記録なら　きょうはいらん
いつでもじゆうに記録できるが　どうだね？
➤はい　　いいえ

気に入った本や必要な本があれば、神父さんの元に持って行く。このときも神父さんの頭上に置かないこと。

フライデーのゲーム中における役割ってあるの？

普段はライルのリュックに隠れているフライデー。先月掲載したプロローグどおり、フライデーはキングノールの財宝を見つけるのに欠かせないキャラクターだ。だからといって冒険のお荷物的存在というわけでもない。ライルが傷つき倒れたときに体力を回復してくれる重要な役割をもっているのだ。しかし、いつでも回復してくれるわけではない。フライデーの好物、エケエケの実を持っている数が関係してくる。このエケエケの実を持っていれば、ＨＰがなくなったときにフライデーが体力を回復してくれるぞ。ちなみにエケエケの実を一度に所持できる数は９個まで。

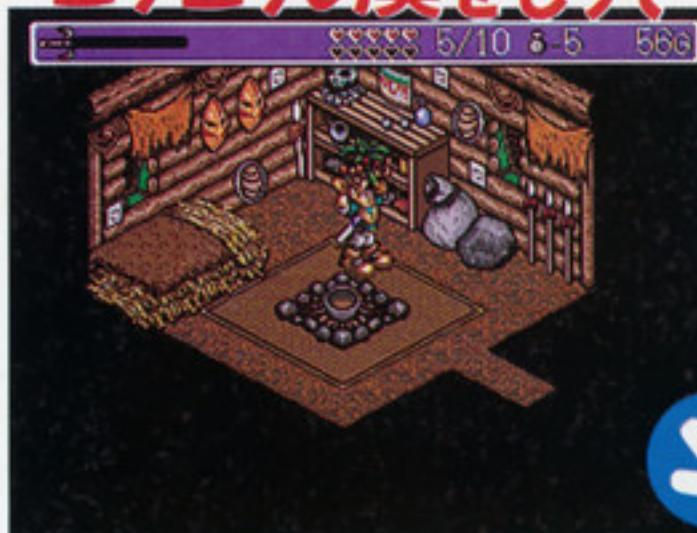
ツッコミ役ですな

フライデー「また　気がつかないみたい・・　やだー　みかけとはちがう　ダメ男なのかしら・・・

イベントで出現するフライデーはキツイ言葉でライルを押していく。強烈なツッコミ役である。ライルがボケ役ってわけかな？

エケエケの実をもって

まずはエケエケの実がないと話にならない。道具屋もしくは宿屋で購入しよう。モンスターを倒して手に入れるって方法もあるけどね。

戦い

エケエケの実をたんまりと抱えたらモンスターたちの相手をしにいこう。体力がどうなっているかは気にせず、とりあえずジャマなヤツラと戦え。

負けると

無鉄砲に戦っていると、やっぱりダメージを負ってしまう。気がついたときには体力がまるでなくなって地面につっぷしてしまうのだが……。

フライデー出現！

でも、エケエケの実を持っていれば大丈夫。ライルが倒れた瞬間にリュックから飛び出して体力を回復させてくれるぞ。一回につきエケエケ一つ必要だ。

アイテムはこうやって使え！

エケエケの実はなにもフライデーだけが使えるのではない。体力がなくなる前に自分で使い、体力を回復させることだってできるのだ。使い方はとっても簡単。スタートボタンを押してアイテム選択画面を呼び出す。そして〝使う〟を選び、エケエケの実にカーソルを合わせる。あとは決定ボタンを押すだけ。この単純作業でエケエケの実の効果、体力回復作用が現れるという寸法だ。これはエケエケの実に限らず、どのアイテムについても使い方は同じ。アイテムを取得したらすべてアイテム表示画面に表示される。道具でも武器でもなんでも表示されるのだ。武器や防具だったら〝装備〟を選んで体に装備する。道具などのアイテムは使いたいときに〝使う〟を選んで使う。同じアイテムに関しては、１つ１つ並んで表示されるのではなく、１つだけ表示され、いくつあるかその個数が表示されるようになっている。そのため、アイテムが持ちきれなくなるなんてことはめったにないだろう。

手に入れたら

めいきゅうのカギをみつけた

アイテムを手に入れる。タダで手に入ればうれしいが、買って手に入れる。世の中いつも自分の思いどおりにいくわけじゃないからね。

選択画面で

使いたくなったらアイテム選択画面を呼び出す。スタートボタンを一回押すだけですぐに出現する。速いよ。

使えば

〝使う〟を選んだら使うアイテムにカーソルを合わせる。合わせるといったら合わせる。合わせればわかる。

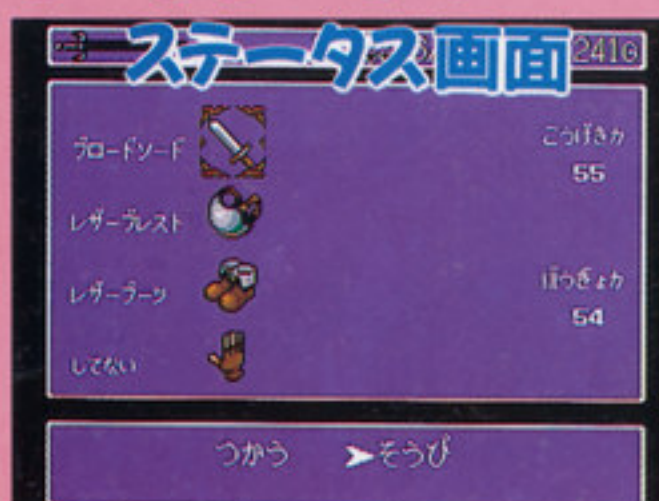
めいきゅうのカギをつかった

効果が現われる

あとは決定ボタンを押すだけ。Ａボタンでもいいし、Ｃボタンでもいい。とにかくとっととボタンを押そうぜ。

スタートボタンで呼び出せるもの

アイテム表示画面

ここにアイテムがズラズラと並ぶ予定。たくさんアイテムを取らなければ、ちょっとしか並ばないぞ。ちぇ。

ステータス画面

こっちは現在装備しているものが表示されるステータス画面。装備を交換するときはアイテム選択画面でね。

ランドストーカーの序盤はこんな感じになってます

ホノム
チカ
ランタルト国
ガムール国
ジムド
メルカトル島
メーブル国
グリーン国

ライルの探しているキングノールの財宝。この財宝が隠されていると伝えられているのがメルカトル島だ。まるで世界地図の図法の名前みたいな島だが、世界地図ほどこの島は広くない。あくまで島なのだ。ここから大陸に渡ったりはしない（予定）ので、心配無用だぞ。ただ、離れ小島に寄り道するという噂が……。真相はちょっと不明。それに島といって地表だけじゃないかもしれないしね。建物もあれば、地下洞窟もあるかもしれないし……。見た目以上に、とてつもない広さということになる。まずは1つ1つのマップの大きさを確認してから、メルカトル島の大きさを考えていこう。ここに掲載しているマップのパーツはゲーム序盤に登場するものばかり。これでだいたい5分の1ぐらいだろうか。ゲーム進行については次のページで紹介しよう。

メルカトルの町

メルカトルの町に入るにはこの門を通らなければ入れない。しかし、門番がいるため簡単には入れてもらえない。メルカトル城には万人に好かれている（らしい）メルカトル公爵もいるのにね。

○「ここからさきは　メルカトルの城だ
公爵さまの　しょうたい客しか
とおすわけには　いかぬ

港町リュマ

港町のリュマ。ここから大陸に船で渡り、本土との交易を行なっている。そびえ立つ灯台からの眺めは絶景だ。ここに訪れたときは必ず灯台の上まで登っておきたい。登るのは大変だけど。

港町の洞窟

港町のリュマで事件が起こったとき、ライルとフライデーが行かなくてはならなくなるのがこの洞窟だ。ここに渡るには、リュマの町外れにある波止場からいかだに乗っていく。しかし、いつでもこの洞窟に渡れるってわけではない。このリュマでいろいろ頼みごとをされたあとに行けるようになる。イベントやアイテムがたんまり。

神殿

グミ族が崇拝していた神殿。どういう理由で建造されたのかわからないが、構造は複雑だ。モンスターはウロウロしているし、鉄球はゴロゴロしているし……。生半可な気持ちで侵入するとうちひしがれて戻ってくるハメになるぞ。入る前にはエケエケの実をたっぷり持ってからくること。

マサン族の村

ライルがゲーム開始直後に訪れるのが、このマサン族が寄りそって暮らしている村だ。まずはここを拠点にうろつくことになる。それに同じ原住民であるグミ族とのいさかいもいさめてやらなければならない。のっけからノルマが多いぞ。

アスラルのほこら

進路が決まらずマサン族の村長の家にやっかいになっているとき村人に聞いて訪れるのがこの滝壺付近の洞窟だ。ここにはモンスターも徘徊してるわ、トラップもあるわ。でも、まだ序盤ということで練習用的存在になっている。一番奥には物知りの老人、アスラルが暮らしている。アスラルはライルたちに助言を与えてくれるぞ。冒険が行きづまったら会いにいってみよう。

族の村

マサン族とのいさかいから村どうしを結んでいる橋を壊してしまうグミ族。彼らが暮らしているのがこっちの村だ。初めて訪れたときは村でイベントが行なわれているために広場に入ることができない。まずは様子を見るために木陰からのぞき見することになるだろう。宿屋と教会があるので生活に支障はない。

デルトリッヒⅢ世に乗って到着したところは？

ガムール国からデルトリッヒⅢ世の背中に乗ってメルカトル島にやってきたライルとフライデー。メルカトル島に足をつけたところからゲームが始まる。これ以前の話はちゃんとオープニングデモで説明が流れる（予定）ので、先月のプロローグ小説を読まなかった人も安心だ。すっきりした気持ちになってから冒険を始めよう。気分一新というヤツだ。

降り立ったところはどうやら洞窟のようだ。一本道だから迷うことはない。出口を目指してどんどん進め。途中にある宝箱には重要なものも入っている。モンスターはいないから家探しする要領で片っぱしから調べつつ進もう。そして、ある通路を歩いていくと……。

この洞窟の出口はどこなのか？

生命の重要物資もある

いのちのうつわを手に入れると、ハートが1つ増える。すなわち体力が1ポイントアップするということだ。攻撃力もちょっと上がる。

この箱の使い道は？

おもむろに放置してある謎の木箱は、ただの障害物ではない。コイツを利用してジャンプでは登れないところをクリアするのだ。

この先に行きたいっす

扉にカギがかかっていて奥に進めない場所もある。こんな場所があるってことは、カギが手に入ったらもう一度ここに来なければいけないってことだ。ふむふむ。

この木なんの木？

降り立った洞窟の入口に大きな木が立っている。この木に近づいてみると、いきなり画面が切り替わる。どうやら何かがあるらしい。ことの真相については自分の目で確認してね。

この木が

樹齢5万年（推定）の大きな木は、涼むのにちょうどよい場所に立っている。

あれれ

木陰で休もうとするとこんな風景に変わる。他にも同じ場所が？

急展開していく

まだゲームは始まったばかり、ということで操作に慣れる練習用ステージの色が濃い洞窟だ。どのボタンを押すとライルがどんなアクションを起こすか確認しつつ、できることをやってみよう。いくらゆったり遊んでいてもモンスターが出てこないから傷つき倒れることはないぞ。

行き場所がなくなりひたすら出口を目指していると、突然踏みしめていた床が沈む。いったい何が起こったのか、と思う間もなく背後から巨大な鉄球が転がってくる。ノロノロしていたら潰されてしまう。幸い飛び降りる場所があるので、渡りに船とばかりに飛び降りると下にはいかだがある。いかだで流れついた先には……。

突如鉄球が!!

下にはいかだが

流れついたら

退避!!

あ〜れ〜

こてっ……

気がつくとそこは村長の家だった

いかだで流れついて気を失って倒れているところを、マサン族のファラに発見される。心優しいファラはライルを自分の家まで運び、介抱してくれるのだ。そのかいあって、ライルは元気を取り戻す。気力さえ戻れば、冒険を続行だ。まずはマサン族の村で聞き込みをしよう。ちなみにファラはマサン族村長の孫娘だ。祖父にあたる村長からいろいろ話を聞いておけ。そして、1つ1つ家におじゃまして住人に挨拶がてら様子を聞きまくる。もちろん村だけに道具屋や宿屋など、旅の人がいつでも訪ねられるような設備は整っているぞ。これならいつ村長の家を追い出されても大丈夫だ。安心して冒険できる(と思う)。

人々の話から情報を整理してみると、村の南西にある滝壺のほこらにアスラルという老人がいること、マサン族とグミ族の間が険悪になっていること。この2つが重要みたい。

〈マサン族の村MAP〉

宿屋
村長の家
道具屋
教会

村長に聞け!

村長「ノール王の財宝とな・・・?
むーむ・・・むむっ!
・・・・しらんのう

起き上がったらまずは近くにいる人から情報を入手する。村長というからには村の代表だ。きっと何でも知っているはず。

名産は?

○「エクエクの実よ エクエクの実はねっ
エクノールビタミンが はいってるから
ひとつぶで げんきいっぱいよ

この村の名産品はエケエケの実だ。この人たちは何に使っているのか知らないが、ライルが使えば体力が回復する。

別に捜査をしているわけじゃないが、やっぱり基本は足を活用しての聞き込みだ。思いがけない展開も開けるしね。

ふむふむ

乗ってみろ

先月号でも紹介したが、村の中で遊ぶなら高さを生かした遊びをすること。一段ずつ違う高さを登っていけば……。

滝壺のほこらにいるアスラルに会おう

グミ族の村に行こうとしても両村を行き来するための橋が壊されているため通れない。ここはひとまずアスラルに会いにいってみよう。村の外はモンスターの姿も見られず静けさを漂わせている。まるで嵐の前の静けさみたいだ。ちょっと気になるけど、だからといって今すぐモンスターにバキバキ出現されても困る。おとなしく滝壺への道を急ごう。

ライルが倒れていた場所を通って、左にぐるっと迂回しよう。なんと、こんなところに入口があるぞ。迷わず侵入させてもらおう。中は薄暗く壁は岩で構成されている。奥に進むと何か動いている物が見える。下等動物のスライムだ。半透明のため、回り込んでもライルの姿が見えるぞ。そのように遊びながら剣を振り、スライムを倒せ。洞窟内は宝箱もあるし、動いているプレートもあるし、スイッチらしき物もある。すべて気楽にかわして奥深くに進むと、アスラルが待っているぞ。

看板を読め

←ほこらの滝
↙グミの村　マサン族の村↗

道がわからなくなったら看板を読む。親切にも矢印が斜めに入っている。これなら迷子になることもないだろう。

ここみたい

ぽっかり開いた入口。いかにも入ってくださいといっているようだ。入る前にエケエケを確認せよ。

モンスターもうじゃうじゃ

初めてモンスターと戦うのがこの場所だ。スライムは問題ないが、このオークは強いぞ。考えろ。

このスイッチは?

スイッチを踏むと邪魔なプレートが撤去される。この場所以外にもスイッチがあるぞ。まずは探さないとね。

あの人がアスラル?

このアスラルから情報を聞き、冒険の道しるべを立ててもらおう。お宝も忘れずもらえよ。

村に戻ると一大事が待っていた

アスラルに会って気分も気持ちもすっきりしたら、マサン族の村に戻ってみよう。その途中、壊されていた橋に通りかかる。橋は修復されていたが、マサン族の男２人と子供１人がとおせんぼしている。話しかけても、要領を得ないことばかり。しかたがないので、ライルはマサン族の村へ戻ることにした。

しかし村に戻ったとたんに村長が駆け寄ってくる。なんとファラがさらわれてしまったらしい。橋が直った直後にグミ族が押し寄せてきたのだ。マサン族の一部には全面戦争を覚悟している人もいるみたい。そうならないよう、いち早くファラを救出しなければならない。単身グミ族の村に向かうライルだった。

あたふたする村長

最愛の孫娘ファラがさらわれてしまい落ち着きを取り戻せない村長さん。落ち着けといっても無理な相談だよね。

村長「橋がなおったと よろこんでおったら
グミ族のヤツらが おしよせてきおって
ファラを ファラを・・・う うう・・・

血気盛んな若者

Ｏ「なかまは グミ族にせめこむといっておる
だがしかし
わしは この村のまもりにてっするだ

やられてばかりじゃ男（女でも可）がすたる。ここは一発逆に攻め込んでグミ族をこらしめよう。なんてね。

のどかに歩く犬の立場は

村全体が大騒ぎ状態になっているけど、動物だけはいつものペースを保っている。マイペースマイウェイだ。

この宝箱は？

マサン族とグミ族の村を結ぶ道の高台に宝箱が１つ置いてある。見たところ階段もないし、どうやって取ったらいいのか想像できない。しかし、「ランドストーカー」は見えない場所でも見える場所と同じように作られているのだ。高台の裏側にまわってみると……。

モンスターもわんさかこのキノコ野郎がとっても強いの

我が者顔でうろついているラフリップス。コイツがまた強いんだな。地面に潜って隠れたりするし、粉をまいたりするぞ。うかつに接近するな。

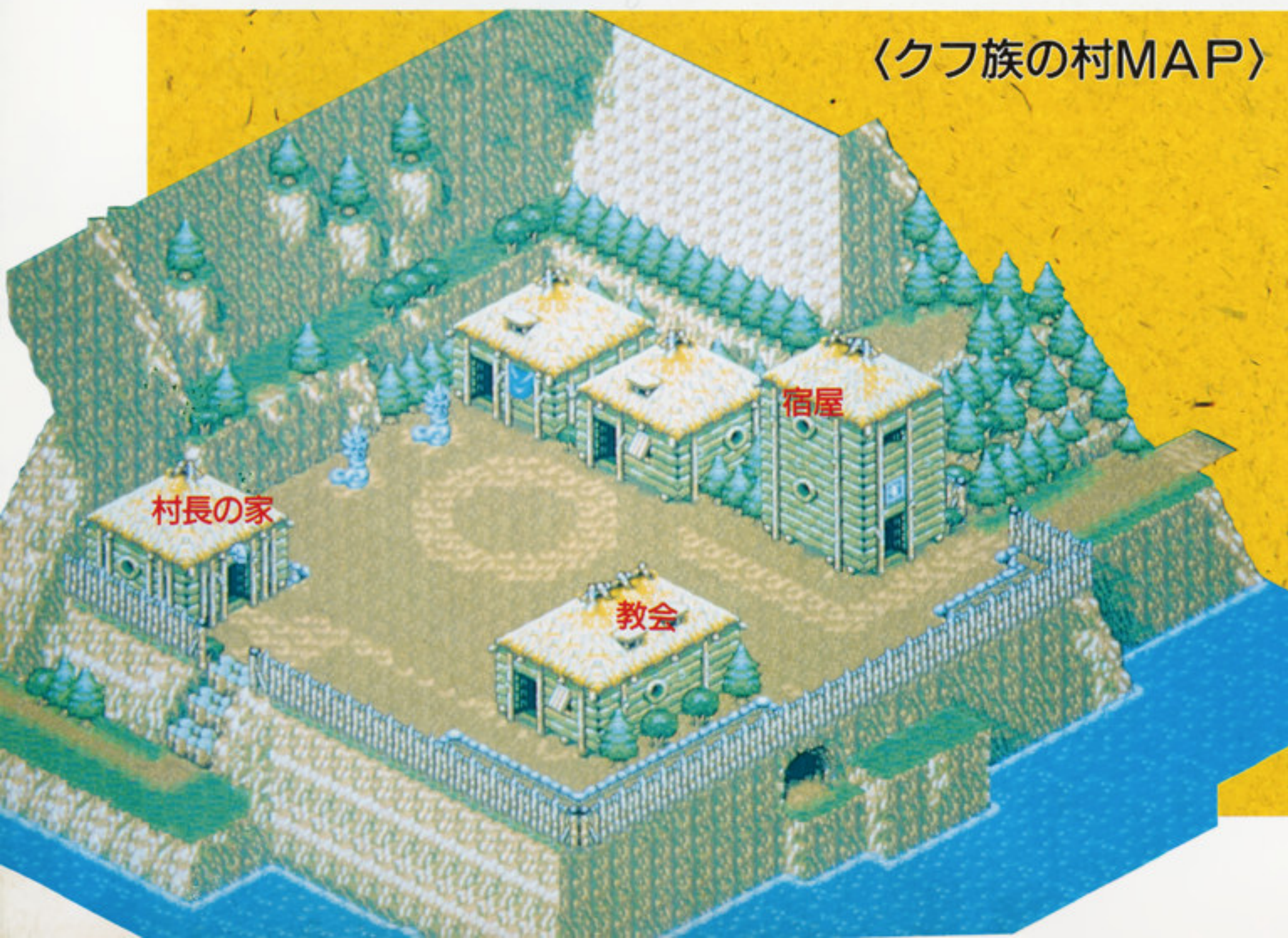
筋肉質なやつら

石斧を振り回すオークソルジャーはフットワークも軽やかだ。まともに戦いを挑んでも勝てるけど、初めて対戦したときは必ずといっていいほどダメージを受ける。勢いで倒そうとしないで自分もフットワークを使って倒そう。

〈クフ族の村MAP〉

宿屋
村長の家
教会

とおせんぼかよ

グミ族の村の前で２人立っている。いくら頼んでも村のなかには入れてもらえそうにない。他に道を探すか。

Ｏ「いま 村はぎしきのさいちゅうだべ
よそもんは けえってけろ

やるなフライデー

諦めて引き返そうとするとフライデーが通路を発見。この道を進めば村の様子がわかるかもしれない。行くぞ。

フライデー「ねえねえ ライル！ わき道があるわ
ここから上に のぼれそうよ！

ドンドコドンドコ、グミ族は何を企んでいる？

フライデーに教えてもらった道を進み、グミ族の村をのぞき見できる場所にきたライル。そこで見たものは、グミ族の人々が踊っている姿だった。ドンドコドンドコという太鼓の調べに合わせて、踊りまくる人々。まるでリオのカーニバル状態だ。雰囲気（ふんいき）に圧倒されて周囲を見渡すと、木に縛られたファラがおとなしくしているのが目に入る。助けなきゃ、と思う間もなくグミ族によってどこかに運ばれてしまう。しまった、一歩遅かったか……。

祭の後はひっそりとした村が残っているだけ。人影も見当たらない。しかし宿屋と教会は平常どおり営業(?)しているぞ。宿屋にはエケエケの実も置いてあるから、とりあえず買っておけ。残された人の話によると、人々は神殿に向かったらしい。すぐさま後を追え。

コイツは何者だ？

あっ目が合ってしまった

誰もいなくなったグミ族の村に入ると、1人の男に出会う。男はライルの姿を見つけると逃げてしまう。追うしかない。

やっと追いついたっす

村の外に出るとモンスターが待っている。こんな危険地帯をすり抜けて男は逃げたのだ。意外とデキるヤツかもな。

こそこそ行動しスタコラ逃げる

人の姿を見て逃げるなんて、どう考えても後ろ暗いところがあるに違いない。彼の人生についても興味があるよな。

鋭気を養い

宿屋は年中無休で営業している。でも、1泊するよりエケエケの実で体力を回復させたほうがちょっと得だぞ。

セーブもしよう

村の外に出る前は必ず教会に立ちよってセーブすること。地道な作業が後でモノをいうだろう。必ずやれよ。

神殿にやってきたがここからがまた大変だぞ

神殿への道はとても険（けわ）しい。地形的な問題より道中のモンスターがやっかいなのだ。とくにキノコのラフリップス。ヤツへの対処方法を考えておかないと、神殿に着く前にクタクタになってしまう。逃げるなら逃げる。攻撃するなら攻撃する。しっかりした方針を立ててから、対策を考えよう。お金の問題さえクリアできれば、モンスターなど倒す必要はない。倒し方を練習するのは必要だけどね。

毒沼を抜けて神殿の入口に到着。神殿の前には、マサン族の若者が2人待機しているぞ。まずはこの2人に話を聞き、神殿の入り方を教えてもらえ。神殿のなかに入らないと話が進まないぞ。忘れ物があったら村に戻れ。

神殿のなかにはいろいろなトラップとモンスターが待っている。1つ扉を間違えるとまた最初からという場所もあるので部屋のつながりをチェックしながら進まねばならない。この神殿の一番奥の部屋にファラが捕らえられている。宝箱はファラを助けてから探そう。

ヒントを聞こう！

神殿に入るにはアイテムが必要。そのアイテムがどこにあるかは、ある人が知っている。そうそう、あのコソコソ逃げていった人だ。

若者の話によれば、グミ族は石像を使って神殿の扉を開けたそうだ。その石像はどこにあるんだろう？ 誰がもってるの？

ゴロゴロする鉄球

大広間では鉄球がいくつも転がっている。もちろん近づいたら痛い目にあってしまう。鉄球を避けつつ外周を進む。この繰り返しで切り抜けろ。

トゲトゲな場所

あたり一面針山で構成されている部屋。先端恐怖症の人には耐えられない場所だ。プレートもついたり消えたりするので、慎重に慎重を重ねて進まなければダメ。

わらわら接近するキノコ

ここでもライルの行く手を遮るラフリップス。こんな石の床にも潜ってしまう元気なヤツだ。まとめて相手をせず、1匹ずつ壁際に追い詰めろ。

何をやっているの？

グミ族の人々は何を崇拝しているのだろう。ひょっとしてファラをいけにえにしようとしているのでは？ のんびり見ていないでその崇拝対象物を倒すべし。

神殿散策が終わったら2つの村に行ってみよう

神殿の主(？)を倒せば、グミ族の人々が正気に戻る。こうなればマサン族との間にあった確執は氷が溶けるようになくなってしまう。これでひとまず一件落着ってことだ。神殿を後にして2つの村に戻ってみよう。そうそう、神殿で行き忘れたところはないかな？宝箱には命に等しい〝いのちのうつわ〟が入っているものもあるぞ。ここで1つぐらい取り逃してもさしたる影響はないが、やっぱり気分的に気持ちが悪い。タダでもらえるものは残らずもらっておこう。これが冒険の基本だぞ。

平和になってもいつ何時事故が起こるかわからない。いざというときのために普段の警備は欠かさないのだ。

〈マサン族の村〉

マサン族の村は平和ムードたっぷりになっている。全面戦争から一転して関係が緩和されたのだから、のんびりしててもいたしかたないだろう。村に戻ったらまず村長に会ってみること。ファラを助けてくれたライルに感謝感激してプレゼントをくれるぞ。何の効果があって、どうやって使うのかはわからない。まあ、持っていればいいことあるだろう。ちょっとお得な気分だ。

赤のジュエルってことは他の色のジュエルもあるのだろうか？　考えても始まらない。とりあえずもらっておけ。

〈グミ族の村〉

グミ族の村にも人が戻っている。話を聞いてもいままで何をやっていたのか覚えていないとの一点張りだ。神殿の主に操られていたとはいえ、この変わりようには圧倒させられる。しかし、崖崩れによって遮断された道を復旧させてくれたから、今回は黙って許してやろう。グミ族の村長は、操られていたとはいえ平身低頭状態で詫びを入れる。人の上に立つ者はこうでなくちゃ。

グミ族の村長さんもお詫びの品を用意して待っている。物ほしそうな顔を見せず偉そうに受けとっておけ。うむ。

港町リュマに向かって旅路を急ぐべし

グミ族の村を出発し、リュマの港町をめざす。そういえば、以前先を急ごうとしたとき、崖崩れがあってリュマに通ずる道は通行止めになっていたハズだ。しかし、グミ族の協力により人が通れるぐらいの通路を作ってもらえる。これで万事安心だ。迷わず先を急げ。通路の途中で道が分かれている。看板を見ると、どうやらメルカトルにも行けそうだ。ちょっと試しにメルカトルへ行ってみよう。道端にいるモンスターはパワフルなヤツや色違いのヤツ、地面に潜るヤツなどいろいろそろっている。軽やかなフットワークを生かしてメルカトルの前に到達するが、門番により中には入れてもらえない。どう頼んでも無理だ。おとなしく方向転換してリュマをめざそう。最初からリュマに行ってればよかったのかな。

骨っぽいモンスターがたっぷり

たくましそうな方々

立派な体格をしているモノアイは、ボディビルダーコンテスト出場者のようなリアクションを起こす。この筋肉でこんぼうはズルイよ。

スライムも

いままで青いスライムやグレイのスライムは対戦してきた。しかし、この黄金のスライムはあなどれない動きをしてくる。

砂の中から出現！

ただのモグラ穴かと思ったら、いきなりラルバが出現する。しかし、移動スピードは遅いほうではない。フットワークで逃げ切りましょう。

お約束の看板を見ろ

目的地は決まっていても他に行ける場所があれば、行ってみたくなるのが人の常だ。しかし、堅実な人生を送るなら、まずリュマに行ってセーブしよう。

ここに誰が住んでいる？

なんだか気味の悪い家だが、やっぱり人家なのだろう。ちょっとだけ生活色が感じられるしね。この生活臭さは若者ではない。年配の人間だろう。誰だ？

やっと到着！

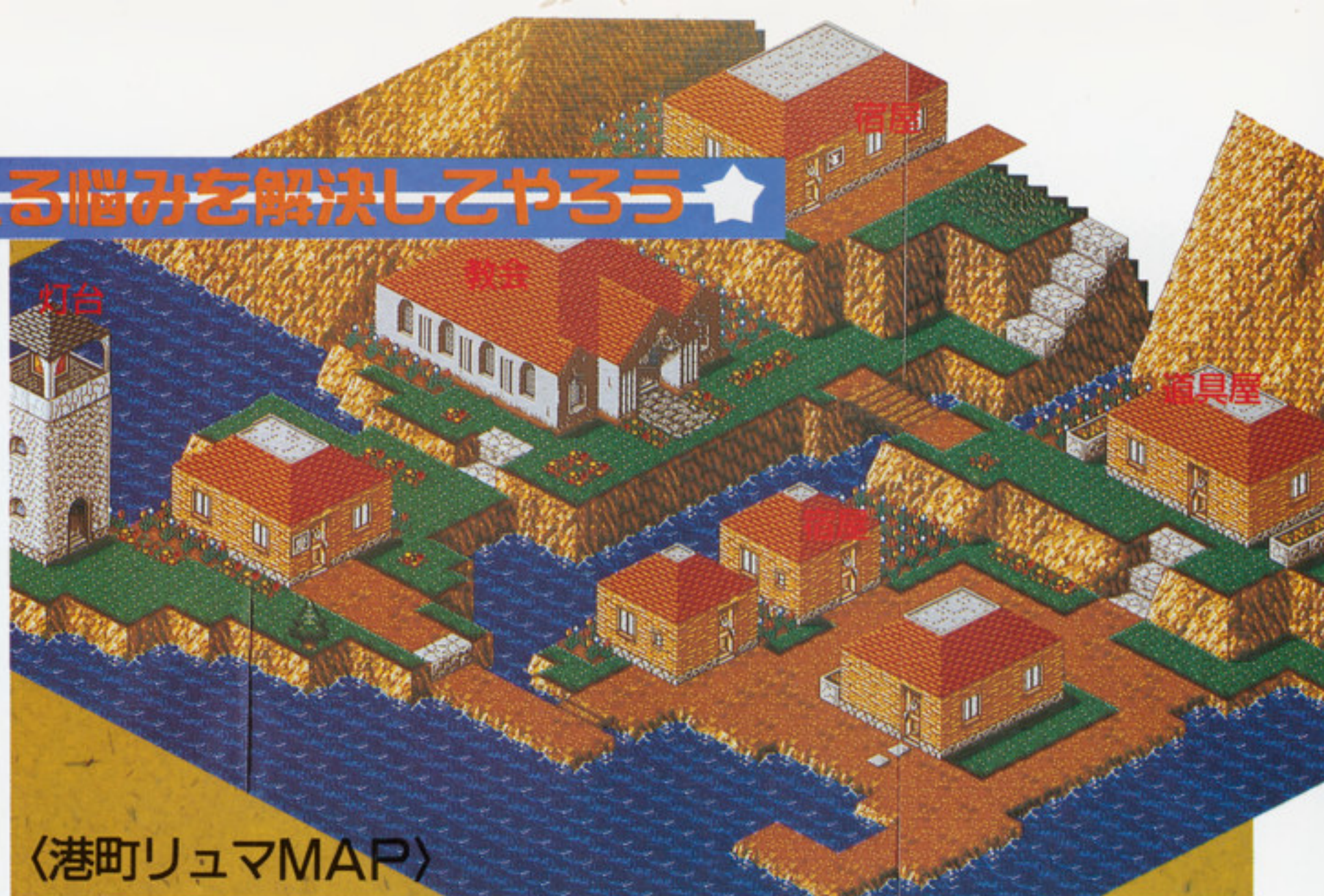
★港町リュマのかかえる悩みを解決してやろう★

いろいろ回り道をしながら港町のリュマに到着する。右のマップを見てほしい。一番最初に「ランドストーカー」の記事が掲載されたとき、大きく紹介されたのがこのリュマだったのだ。まあ、それはさておきこのリュマはいままで見てきたマサン族の村やグミ族の村とは比べものにならないほど広く、建物も近代建築になっている。教会でセーブをしてから人々に話しかけて情報を入手しよう。灯台に登ってみるのも楽しいぞ。町の東に行くといかだの発着所がある。どこに行くのかな。

〈港町リュマMAP〉

道具屋の主人がいない

品物はあっても主人がいなければ買い物できない。タダでもらえるのだったらいいんだけど、そうは問屋がおろさないぞ。

初めて見る灯台の中は螺旋階段になっている。登るのは大変だけど、降りるときは飛び降りるだけで大丈夫だぞ。

灯台だぜ

三者面談?

村長の家で何やら話している3人の男は、ライルに相談を持ちかけてくる。事情を聞いたら協力してやろう。困っている人がいたら助けてあげる。そうすればいいことがあるかもしれないしね。

結局は洞窟へ向かうことに……

★洞窟のトラップを回避して村長を助けましょう★

リュマの人々の悩みに応えるため、ライルはいかだに乗って村長を助けに行く。いかだには以前流されたことがあるだけに、いい思い出がない。しかし、今度のいかだは乗ってしまえばすぐに目的地の洞窟に到着する。怖かったら目をつぶっていればよい。すぐだよ。

洞窟の雰囲気は神殿や滝壺とも違い、ジメジメした気味の悪さを感じさせる。中身の入ってない宝箱や、力つきて死んでしまった人の亡骸(なきがら)がゴロゴロ転がっているぞ。いたたまれない気持ちになったところで、意地の悪いトラップのダブルパンチが飛んでくる。すべては大胆かつ細心に。この心構えで洞窟の奥に進め。村長の姿はすぐそこだ(ほんとか?)。

コイツは?

村長を助けたら

村長を発見。それに宝の山まであるぞ。この中に目的の物が?

多彩なトラップさんいらっしゃい

こんな狭い階段なのに鉄球は容赦なく転がってくる。足を踏み外して落ちないように登らないとダメ。結構過酷だ。

このような小さいプレートに飛び移らないと進めない。頭がクラクラしてくるが、これも人助けのためだ。

謎の女神像は、洞窟の深いところにある。この女神像に何かをすると洞窟内に変化が。すると……。

メルカトルへ

開発者さんからひとこと

実は、まだ完成していない「ランドストーカー」ですが、今回の特集で、どんなゲームかほぼわかっていただけたと思います。で、皆様にビッグ・ニュース! 「ランドストーカー」発売を記念して豪華絢爛大クイズ大会を開催します。次号の絶頂王国を見てね!

MD
MEGA DRIVE

11月末発売予定!!

アルナスとリリスはある村で
騎士に出会った。
彼もまた悲しい定めを背負った男であり、
二人は彼に力を貸すのであった。
旅の途中で奇妙な出来事に巻き込まれた
二人は、賢者の力を借り、
何とかそれを切り抜けた。
旅の途中、
幾多の強敵が二人に襲いかかった。
しかし、二人には力を貸してくれる
仲間達もいた。
忍者もその中の一人であった。
二人は彼らの協力を得て何度となく
危機を乗り越える事が出来た。
戦いの中で皮肉な運命に傷つくアルナス。
そんな彼の心を
リリスの優しさが癒していく。
アルナスを待ち受ける者は
いったい何者なのか、
そして彼の宿命とは…。

8メガROMバッテリーバックアップ搭載
予価8,900円(税別)

魔天の創滅

講談社総研 〒102 東京都千代田区四番町4 TEL.(03)3237-1711(代表)

アルナス、お前の後ろに立つ影は何者だ!!

チキチキボーイズ

セガ／10月2日発売／価格未定／ACT／8M

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

正統派コミカルアクションゲーム

いきなり登場チキチキボーイズとは!?

ほとんど前触れなくいきなり発表された感のある「チキチキボーイズ」は、カプコンのアーケードゲームからの移植ソフトだ。

ゲームの内容は、魔物に侵略された王国の双子の王子が主人公で、剣と魔法を使って敵を倒していくというファンタジーふうの横スクロールアクションゲーム。グラフィックは全体的にメルヘン調で、キャラはコミカルで親しみやすいものになっているぞ。

剣による攻撃はランダムに通常よりも攻撃力が高い快心の一撃が出るというハデさ。

魔法にはいろいろなタイプがあるが、いずれも広範囲の敵に有効だ。ただし持てる魔法の数は一定である。

イカすアクションを見よ!

主人公のアクションは基本的にジャンプと攻撃だ。攻撃は近距離の敵に対する剣と、広範囲の敵にダメージを与える魔法とがある。ジャンプでは忍者やバッ○マンのように壁にしがみついたりもできる。しかも、しがみついた状態からでもジャンプが可能なので、壁につかまりながらより高い場所へ登っていくこともできるのだ。なかなか奥が深そうなゲームシステムなのである。

魔法!!

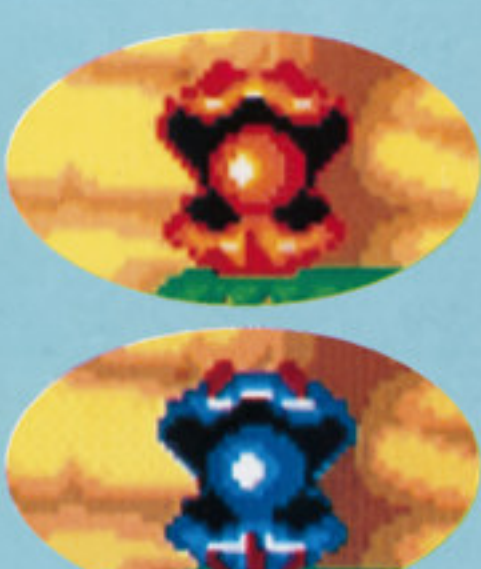
走る!!

ジャンプ

斬る!!

しがみつく!!

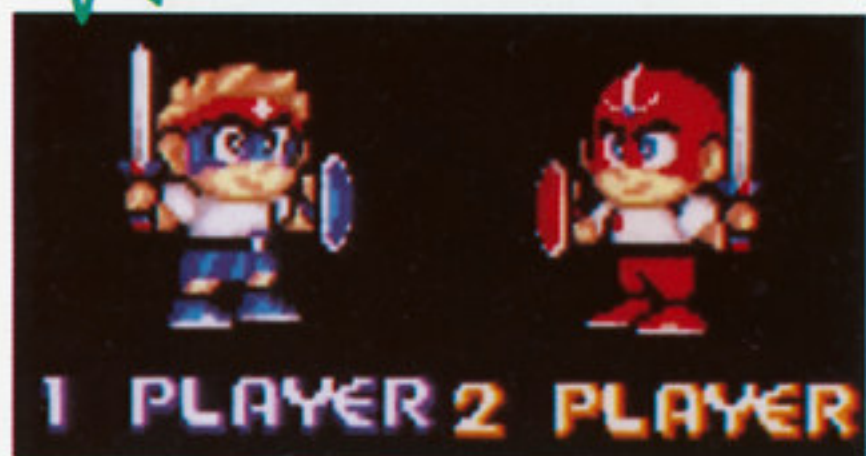
アイテムだ!!

コイン
敵を倒したり宝箱を開けると出てくる。ステージ終了後に買い物ができるよ。

マジカルオーブ
魔法を使える回数が増える。ただし一定数以上は持てない。魔法の種類によって色が変わっている。

バイタリティーカプセル
ダメージを受けたプレイヤーキャラの耐久力を一定数回復させる。赤は青の2倍の回復力をもつ。

弥七
ボーナス得点である。星型だがマ○オではないので無敵になるということはない。

とりあえずゲームをやってみよう!!

自分のプレイしやすいキャラクターを選ぼう。

プレイヤーはまず使用するキャラクターを決めなければならない。双子の王子のうち兄(青いほう)は剣による攻撃力は高いが一度に持てる魔法の数が少なく、弟(赤いほう)は剣の攻撃力こそ兄に劣るものの魔法は兄より多く持つことができるのだ。

攻撃力重視なら兄、初心者なら魔法を多く使える弟を選ぶといいかも。

始めの3ステージ(ROUND)は好きな順番でプレイすることができる。得意なステージから攻略していこう。

はじまりの3ステージをちょっと見てみよう!!

ROUND 1 地界カイーヤ

オーソドックスな地上面。いろいろなところに宝箱が隠されているので行ける場所にはすべて行って剣を振ってみよう。ただし緑色の宝箱には敵が入っているので注意すること。

後半は地下のステージだ。天井にコインがたくさんあるので、鍾乳石(しょうにゅうせき)にしがみつきながらジャンプして取ろう。

剣で壊せる壁の中には宝箱があるよ。

ROUND 1の中ボス。回転しながらバクダンを落としてくる。魔法で一気にやっつけてもいい。

後半の地下面。始めのうちにたくさんコインを取っておくと後のステージが楽になるぞ。(時間制限はない)

ROUND 2 空界メーウス

雲に乗った小鬼のような中ボス。四方から砲台が狙っている。蜂も出てくる。

前半は空飛ぶ帽子で空中散歩だ。しかし敵の攻撃はなかなかしつこい。体当たりどころかしがみついてくるやつもいるのだ。

空中面なので敵を倒したときに出てくるコインを取りそこなうと画面下に落ちてしまうので注意(ただし雲の上なら大丈夫)。

後半は一見ボーナス面のようだが油断してはいけない。

ROUND 3 海界ポサイダン

ROUND 3は水の中。マスクをつけた海中面だ。敵キャラだけでなく障害物(浮遊機雷?)やトゲが行く手をさえぎる。油断しているとどんどんライフが減ってしまうぞ。中ボスは一見ザコキャラみたいなので注意すること。

後半は沈没船。内部が迷路になっている。危険な仕掛けもあるので宝箱を取りにいくときは注意が必要だ。マジックオーブも忘れずに取っておこう。船を抜けるとボスだ。

ステージクリアで楽しいショッピング

ステージをクリアしたら、集めたコインを使ってナナ姫から買い物をしよう。

ここにはバイタリティーカプセルのほかに、アーケード版では売られていなかったチキチキソード(剣)やチキチキシールド(盾)、コンティニュー(最大で1つまでしか持てない)などが並んでいるぞ。

メーカーさんからひとこと

カプコンの人気アーケードゲームからの移植作品も、ついに5作目になりました。今回の「チキチキボーイズ」については、なんとカプコンみずからがプログラムをしましたので、デキのほうも保証つきです。10月2日の発売を楽しみに待っていてください。

CRYING ～亜生命戦争～

セガ／10月30日発売予定／6,800円／SHT／8M

完成度ゲージ 80%　2人同時プレイあり

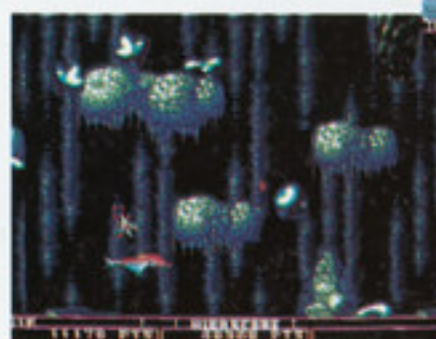
デカくてグロい敵キャラを堪能(たんのう)！

CRYING 亜生命戦争
Push START Button

システムも攻撃方法も決まった!! いよいよ完成だ!!

本誌でもバックストーリーを連載していた、セガのオリジナルシューティングゲーム「CRYING」。前回の紹介ではシステムや攻撃方法などがまだ決定していなかったが、ついに決定。注目の攻撃方法は前回紹介のとおり、選んだ自機によってオプションの攻撃方法が変わるということに決定。くわしくはコラムで解説しているのでそちらを見てくれ。制作は順調。あとは細かいバランス調節やステージの完成度を高めていくという段階なので、完成間近といったところか。

Player select

自機は4種類。デザインで選ぶのもいいが、オプション攻撃で選んだほうがいいぞ。

ステージ3には昆虫型や気持ちの悪い寄生虫のような敵が出現するのだ。

ステージ4はスライムのような柔らかそうな質感タップリの敵がイカスのだ。

Optionです

シューティングゲームに欠かせないオプションモードももちろんある。しかし、ゲームをじっくり遊んでもらうためということで、難易度、残機数、サウンドモードという最小限のものにとどめている。まずはこのモードに入らず遊んでみよう。

Options
Level　Easy
Player　5
Sound test　0
Exit

自機の特徴をつかめ！

自機は昆虫型2種類、魚型2種類の計4種類。自機の攻撃は通常弾と気合弾というシンプルなもの。また、標準で装備されているオプションでも攻撃を行える。オプションの攻撃は4種類で、ステージに出現するアイテムの色によって攻撃方法が変化し、同じ色を取ることでパワーアップとなる。その他、昆虫型は水中ステージ、魚型は空中ステージで移動スピードが遅くなるということも、自機選びのポイントとなるだろう。

前回の紹介とはチャージ中のグラフィックが変わっている。貯めてるって感じが出てるね。

気合弾は回転しながら飛んでいくが、自機によってパターンが若干違う。もちろん効き目は同じだ。

オプション攻撃と色の関係 →

昆虫型(Insect Type)

緑
細いレーザー状の弾。攻撃範囲も広くないし、威力も弱いのでパワーアップするか、すぐに他の色の攻撃に変更してしまおう。

黄色
黄色の攻撃は連射弾。範囲はとても狭いけど威力はあるぞ。選んだ自機によって方向変化タイプと常に前方撃ちタイプの2種類がある。

水色
威力もまあまあで、8方向に攻撃ができるというお得な攻撃。ザコなどには有効だが連射能力が弱いので、数が多くなるとツライ。

赤
リング状のレーザー弾。弾は地形などに当たった場合には跳ね返るので、地形がある場合にはいろいろな方向の敵に攻撃できる。

魚型(Fish Type)

緑
緑は昆虫型と全く同じレーザー攻撃。スタート時はこの攻撃になっているので、他の色のアイテムが出るまでガマンするのだ。

黄色
黄色も昆虫型と同じく連射弾。タイプも方向変化と常に前方の2種類と同じ。どっちにしてもあまり使える攻撃じゃないかも。

水色
水玉状の連射弾。威力が強く、ややホーミング的な部分もあって使えるのだが、弾のスピードが遅いのが最大の弱点なのだ。

赤
ホーミングレーザー。オプションがどっちを向いていても敵を的確に捕らえるのが最大の魅力。パワーアップすると太くなるのがよい。

STAGE 3

ステージ3は、ジャングルのように木々の生いしげっていたり、昆虫や寄生虫が巨大化したような敵キャラが出現するなど、本誌で連載していたプレストーリーを最も象徴しているステージだ。長いボディを持った敵が多く出現することも特徴。

このような長い敵が数匹出る場合、逃げ道が少なくなる。とりあえず一匹倒して逃げ道を確保しろ。

伸び縮みしながら体当たりをしてくるニクイやつ。こまめに方向を変えて避けろ。

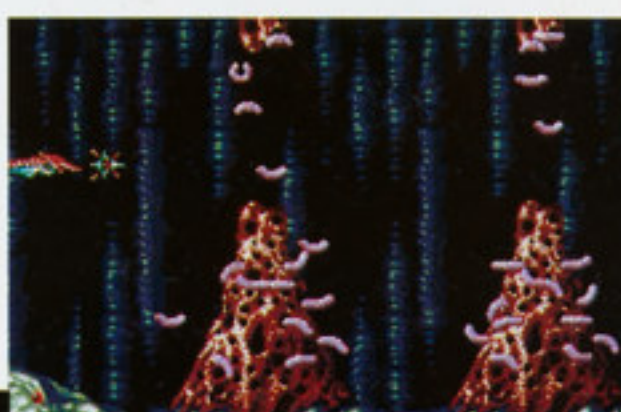
カニのような中ボス。移動中のカッコはどうみても「シェー」に見えてしまうのだ。

BOSS

このステージのボスは、ヘビのように長い体をくねらせて前後に移動する。自機で真正面から攻撃するのは危険なのでオプションの方向を調節しながら攻撃することを心がけよう。

パワーアップアイテムも出現するが、取りに入ってぶつかることが多いので注意。

STAGE 4

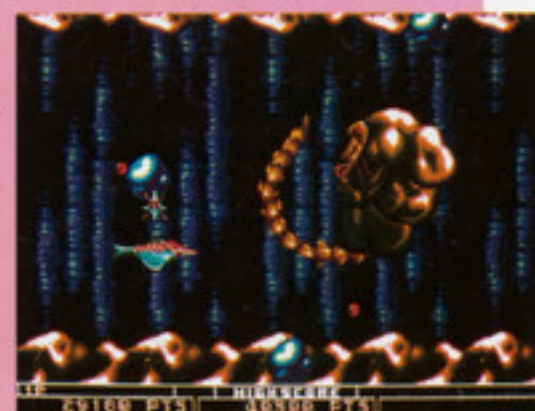
ステージ4は洞窟のなかが舞台。このステージの特徴は敵キャラがスライムのような軟体生物が多く出現すること。これらのキャラクターは単色のものが多いが質感はけっこうキレイに出ているのでポーズをかけてよく観察してみるのもよい(?)。

上から次から次へとチビスライムが降ってくる。オプションの方向上にして抜けろ!

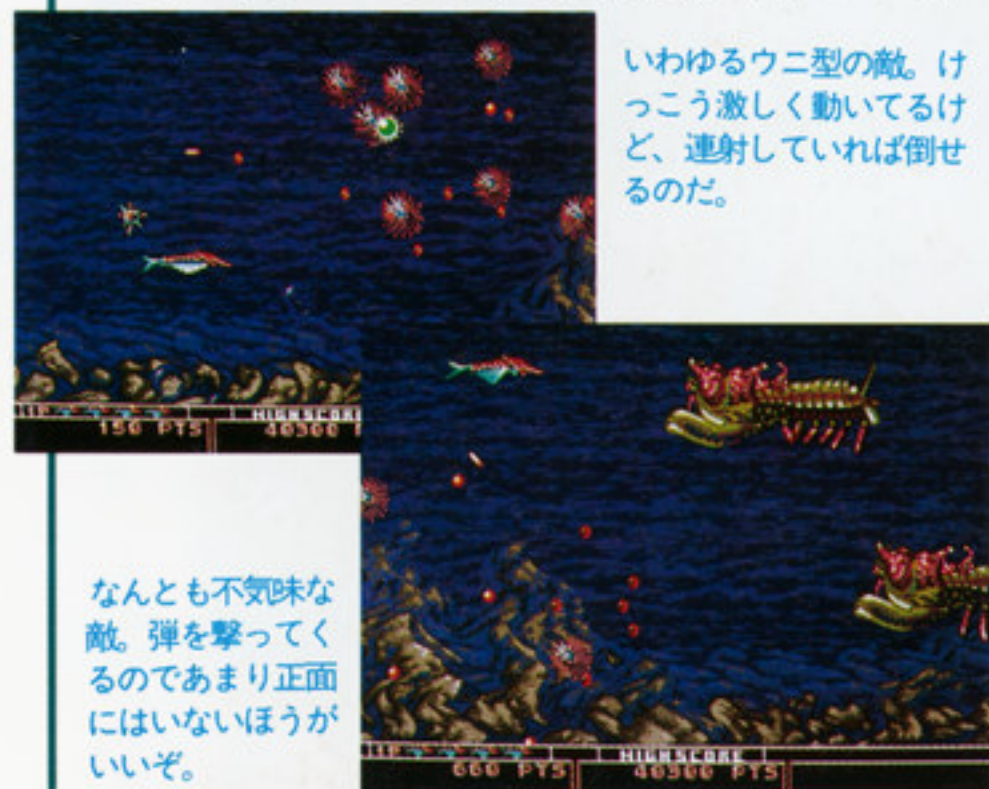
ものすごい量のクリスタルが降ってくる。壊しても壊しきれずに潰されることも多し!

変形してドラゴンの頭のようになるスライム。この水々しさがいいね。

BOSS

ミジンコにベン毛をつけたしたようなステージ4のボス。移動はゆっくりだが、ボス自体が大きいこととベン毛を動かしたり弾を撃ってきたりするので倒すのは大変だ。

反射でもいいしホーミングでもいい。とにかく間接攻撃のできる赤の攻撃にしておこう。

STAGE 5

ステージ5は水中面。敵キャラはスシネタ系、不気味な深海魚系、水とは関係なさそうなスライム系、などなどバラエティに富んだ種類が出現する。敵キャラ以外にも、岩を吹き飛ばすイソギンチャクのようなものや海底火山などがあり、上下2方向に気を配りながら進んで行かなくてはならないという難しいステージになっている。オプション攻撃は多方向に攻撃ができる赤を選んだほうがいいぞ。

いわゆるウニ型の敵。けっこう激しく動いてるけど、連射していれば倒せるのだ。

なんとも不気味な敵。弾を撃ってくるのであまり正面にはいないほうがいいぞ。

海の中はキケンがイッパイだ!!

岩を飛ばす!

発射された岩はしばらくして4つに分裂するので、早いとこ破壊しておいたほうがいい。

水中火山?

ここを切り抜けるにはオプションを火口の方向に向けて画面の上のほうを進むしかない。

スライム

縦横に伸びながら自機を襲ってくるスライム。水の中でも元気に動いているぞ。

すきとおるボディ

クラゲや深海魚など内臓が見えるくらい透き通った敵キャラも出現。ちょっと不気味。

BOSS

ボスは何かと話題の深海型キャラ。なんと口からレーザーを撃ってくるのだ。コイツは一ヵ所にとどまっていると、どんどん近寄ってきてぶつかってしまうので、上下にうまく移動しながら攻撃したい。

ボスだけでなく、周りに出てくるザコ敵にも注意。ホーミングがそっちに行くこともある。

メーカーさんからひとこと

本来シューティングのもつ〝撃つ快感〟〝潰す快感〟を追求した久々の硬派オリジナルゲームです。世界観もち密に設定し、他のゲームジャンルにも転用できるほどのボリュームと内容をもっています。夢に出てきそうな異次元空間を十分に堪能し、楽しんでください。

メタルファング

ビクター音産／発売日未定／価格未定／RAC／4M

完成度ゲージ 100%　2人対戦プレイ可能

ハイパーでサイバーなバトルレーシング!!

サイバー・シティーのサーキットで繰り広げられる死のレース!!

「メタルファング」とは、「鋼鉄の牙」という意味。その名のとおりに過激でパンクな野郎ども（女の子もいるけど）が繰り広げる、近未来レーシングバトルゲームなのだ。

チームを組んで戦うのだ!!

ひとまず、このゲームの基本ストーリーを紹介しておこう。時代はいつとも知れぬ近未来。人々の楽しみといえば、サイバー・シティーの中空に浮かぶサーキットで行われる死のレース。人体改造をほどこされ、普通の人間の何百倍もの能力を身につけた、ハイパーレーサーたちの死を賭けたレースに人々は狂喜したのである。プレイヤーであるキミは、それらのレーサーたちを1つのチームにまとめ、敵とレースバトルを行い、得点を競い合うのだ。もちろん2人用対戦モードもある。

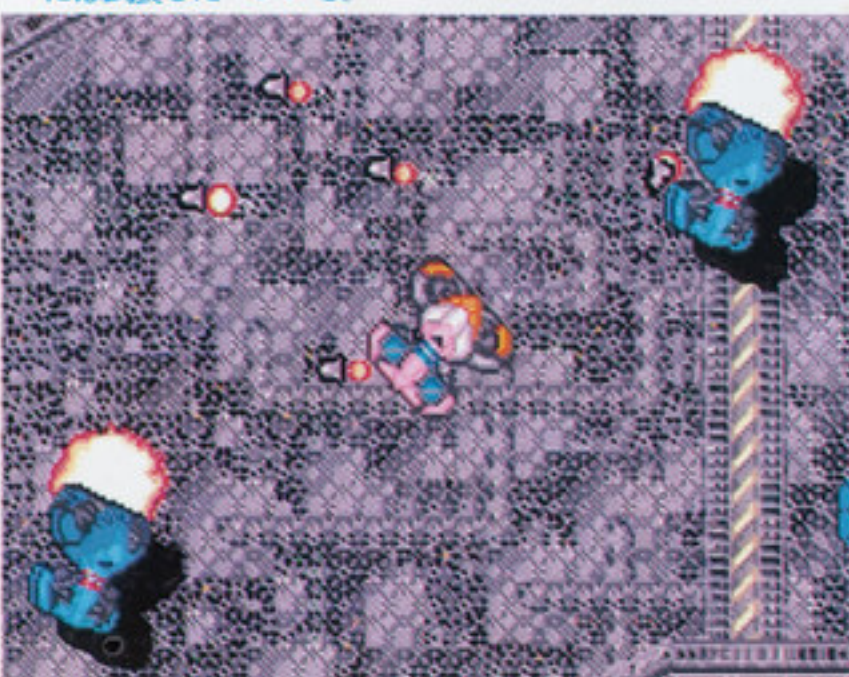
自分の操作するマシンの色を決める。マシンは3つのパーツに分かれていて、それぞれ8色でカラーリング。

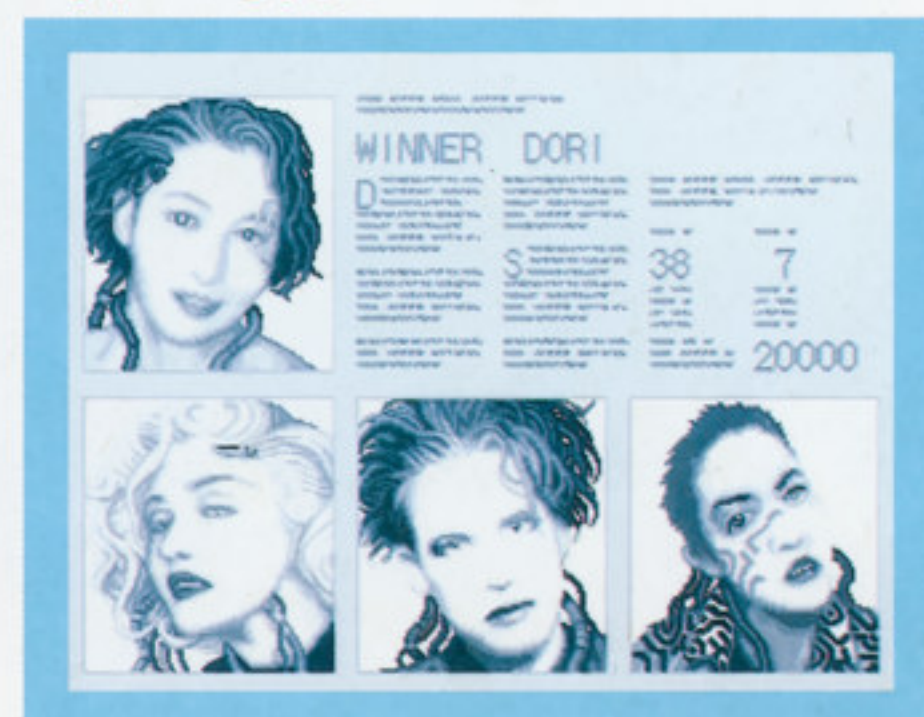
ここが一番重要なメンバーセレクト。安易におネエちゃんレーサーを選んでしまうのは、あまり感心しない。

自分の選んだレーサーのデータもしっかり確認することができる。AIが高いヤツほど有利に戦える。

ハイパーなレースが展開される!!

キミは、チームの監督になり、30人のレーサーのなかから、4人を選ぶのだ。それぞれのレーサーの特徴をつかんで、走る順番を決めて、レース開始／　敵側もチームを組んで戦いを挑んでくる。それぞれ「攻撃側」と「守備側」に分かれて、決められたヒート数をこなす。終了した時点で得点の高いほうが勝ちとなる。自分のチームが「攻撃側」のときに、いかに相手を攻撃し、ダメージを与えるかが、勝敗の決め手になる。また、走る順番によってもレース展開が変わってくるので安易に決めてはいけない。

走る順番を選ぶ画面。先頭のマシンは、なるべく速いのを。最後尾には武装したマシンを。

敵のマシンにクラッシュして、ダメージを与えろ／

武器で敵に攻撃を加えるのが、もっとも効果的。

マシンの装備が重要なのだ

このゲームはただ単純に敵とぶつかったり、攻撃したりするだけじゃ勝てない。ポイントを稼ぎ、所持金を増やし、マシンの装備をまめに行うことが大切なのだ。キミの選んだレーサーたちは、もともと各個人の装備がなされているのだが、どれも一長一短。ＡＩ（人工知能）は高いけど、スピードが遅いとか、ターボ用の燃料は多いけど、敵のマシンとの激突に弱い、といったことがあるのだ。それを補うために、装備は重要なのだ。

TRACY 5000
なにをお求めですか？
エンジン　AI
装甲　武装
燃料　EXIT

とにかく、頭を使わないと勝てないのだ。

エンジン より値段の高いエンジンを装備すれば、加速する性能がアップ。また、スピードも増す。

装甲 ほかのマシンとの激突や、敵の攻撃によるダメージを軽くする。「守備側」のときに重要だ。

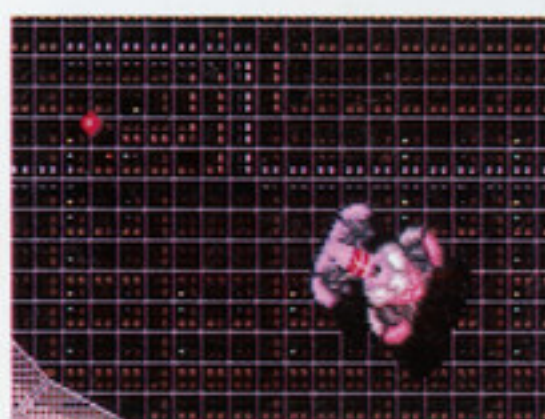
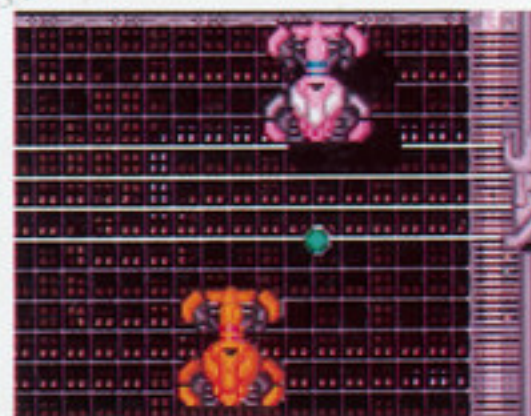
燃料 マシンをより速く走らせるターボ用の燃料。値段が高いものほど燃費がいい。

ＡＩ 人工知能のこと。コーナーリングや、敵に攻撃するタイミングを計るのだ。

攻撃は最大の防御ともいうぞ

このゲームは、よりハイパーなマシンを造りあげる、という面白さがある。そしてさらに、敵のマシンを攻撃して得点を稼ぐアクション性が、このゲームをさらに興奮させるものにしているのだ。攻撃するためには、武器が必要。このゲームには、４種類の武器が用意されている。マシン１台につき、武器は１種類だけしか所有できないので、それぞれのマシンの速さ、残りの燃料などを考慮しながら、攻撃していかねばならない。とにかく強力な武器を手に入れるには、お金を稼ぐことが先決。

SALVADOR
自分のマシンの周りをグルグル回って、接触した相手にダメージを与えるオプション。装甲面で不安のあるマシンにいいかもしれない。

BOMB
自分のマシンの後ろに爆弾を落とし、追従してくる相手にダメージを与えることができるのだ。スピードのあるマシンに装備すると効果的。

VALCAN
マシンの進行方向に向かって撃つことができる。相手に与えるダメージはかなりのものがある。ただ、慣れないと、相手になかなか当たらない。

MISSILE
これは、前方に向かって飛び出すミサイル。相手に追従してくれる。要するに、ホーミングのこと。慣れると、強力な武器になる。

ちょっとイカレたファング野郎ども

キミが選ぶレーサーは４人。総勢30人の超個性的なレーサーから選ぶのだ。こいつらはすべて、レースに勝つために改造された。そして、死をも恐れぬレーサーになったのである。頭のいいヤツもいれば、やたら丈夫なマシンを所有しているヤツもいる。そこをよーく考えてセレクトしろ。

THOMAS
血に飢えた殺人鬼。コイツに近づいただけで、攻撃されるのだ。

STEPHAN
笑っているように見えるが、じつは神経が異常なのだ。体当りが武器。

R1
なかなか頭のいいドライビングをする。頭のイレズミもお茶目。

TRACY
ううっ！　び、美人！　でも怒らせるとコワイ。くわばら、くわばら。

DEEE
全身が機械でおおわれた男。恐れを知らぬ体当り攻撃が最大の武器。

R.J.
クセ者レーサー。心憎いほどの頭脳プレイで戦うのだ。

ENDEVER
なかなか正統派のレーサー。ミサイル攻撃を得意とする。

YANG
これといった装備をしなくてもかならず勝ち残るしぶといヤツ。

PHILIP
この目でじーっと見つめられると、催眠術にかかるという噂だ。

メーカーさんからひとこと
ローラーゲームというスポーツをご存知だろうか？　やり方によってはいくらでも暴力的な方向へ進むことが考えられる世紀末的な競技だが、このゲームはまさにそれをハイパワーマシンで行う、サイバーな、近未来ハイパー・カー・アクションゲームなのだ。

エアーマネジメント―大空に賭ける―

光栄／10月29日発売予定／11,800円／SLG／8M+B・2

完成度ゲージ 100%　4人まで対戦可能

今度はビジネスウォーズで大戦略！

夢を翼に乗せ、世界の空を我ものに

スーパーファミコンで大人気だった、光栄初のビジネス・シミュレーションがついにメガドライブに登場だ！　プレイヤーは、航空会社の社長に就任。持っている経営手腕をフルに生かし、世界中にエアラインを持つ、トップ・エアへと自社を成長させていくのだ!!

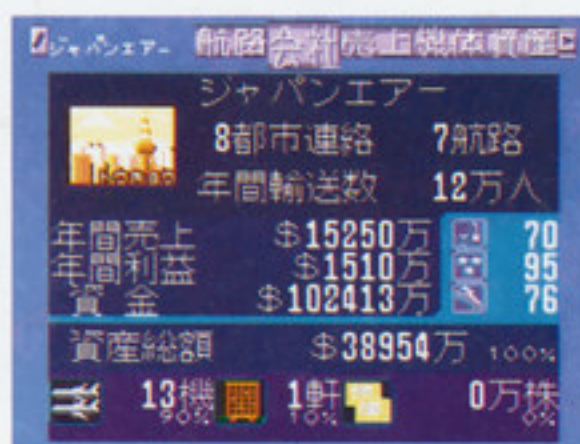
世界22都市をエアラインで結ぼう!!

このソフトには、２つのシナリオが用意されている。民間航空会社が初めて登場した1963年から現在までのシナリオと、現在から2015年の未来までのシナリオだ。どちらのシナリオでも勝利条件は同じで、東京やロンドンなどの世界22の都市を、自社の航路で結び、決められた目標乗客数を１年間で輸送しなければならない。もちろんこの時に黒字経営になってないと、クリアすることはできないぞ。

業界トップをひた走れ！

一流の経営者ともなれば、経営に関するあらゆる情報を把握しなければならない。自社の状況だけでなく、他社の経営状況にも気を配らないと、すぐに出し抜かれてしまうよ。

航路の管理は万全にしよう

優秀な社員と莫大な予算を使って、航路を結ぶ。やれやれこれでひと安心なんていってたら、トップ・エアは目指せないのだ。開設した航路がより多くのお客様と利益を生んでくれるように、空港乗り入れ数の拡大や運賃の操作、新型旅客機の導入など、社長がやらなければならない仕事は山ほどあるぞっ。保有航路を管理しながらさらなる航路を開いていく。それが基本的なゲームの進め方だ。

やっぱり本業

会社の業績が上向いてくれれば、会社の資産も面白いように増えていくんだ。

ちょっとCM

キャンペーンに成功すると、１年間その航路の旅客数はウナギノボリなのだ。

それでも副業

観光ランクの高い都市では、ホテルの経営なども面白い。意外な収入源になるぞ。

イベント起これば会社が傾く!?

エアーマネジメントの世界でも、予測不能な数々のイベントが発生する。内容は、旅行ブームや万国博覧会の開催など、儲け話につながるオイシイものから、従業員のストライキや悪天候など直接損害につながるものまで、じつに様々。こうしたハプニングを無事に切り抜けてこそ、真の経営者といえるわけだ。

オリンピックが開催される都市は、その年の間旅行客の需要が増える。開催地は、前年に発表されるから、あらかじめ航路を結んでおこう。

ショック!!

デキる経営者はコマンドを使いこなす!!

航路コマンド

新しい航路の開設と閉鎖、そして今まであった航路の設定を変えるためのコマンド。開設は、本社か支社のある都市と他の都市の間でのみ実行できる。設定の変更は、運賃や運行本数、航空機種などを変えられる。

閉鎖を実行すると、その都市にある支社も消えてしまう。

交渉コマンド

優秀な幹部社員を派遣して、各都市の空港使用認可を申請するコマンド。交渉が成立すれば、スロットをもらうことができるんだ。スロットとは、週間最大運行数のことで、獲得には数カ月の期間が必要だ。

やり手の美人ビジネス・ウーマン。ウヒヒヒッ……。

売買コマンド

旅客機の売買を行えるコマンド。航空機のメーカーは、東西合わせて4社。そのうち1社は買入専門だ。普通は発注から納入まで1ターンかかってしまう。このゲームに登場する旅客機は、最大20種類になる。

事故や故障に備えて、少し多めに発注しておこう。

投資コマンド

機体整備、広告宣伝、サービスの3つの設備の予算を設定するコマンド。投資のレベルは、最大投資を最高に4段階あるんだ。それぞれの充実度が下がると、利用客の数や、機体の故障に影響するぞ。

各設備の充実度は、パーセンテージで表わされる。

キャンペーンコマンド

自社航路を使ったエアラインキャンペーン。自社で経営するホテルを中心に展開するツアーキャンペーン。そして、航路ネットワークの便利さをアピールするネットワークキャンペーンの、3種類の宣伝が可能だ。

どのキャンペーンも、媒体がなければ実行できないんだよ。

経営コマンド

支社の開設と閉鎖、ホテルの建設と売却、さらにチャーター便会社の株の購入に売却、買収ができるコマンド。ホテルは最大10軒まで経営できるぞ。チャーター会社の買収に成功すると、その航路を乗っ取れる!

設立したホテルのランキングは、星の数で表わされている。

会議コマンド

副社長をはじめとする会社の幹部社員たちが、航路開設、航路設定、保有機、投資、経営、マーケティングについて、それぞれ意見を述べてくるぞ。この意見をどう採用し、切り捨てていくかが難しいところだ。

部下の意見に言いなりになる必要はないぞ。

システムコマンド

データのセーブやBGMの変更などを行うコマンドで、なんとメガドライブ版のオリジナルコマンドだ。セーブは、2カ所まで可能。一番右はじのコマンドは、パスのコマンドで、ターン終了時に使用する。

ゲームレベルは、スタート時に設定し、変更はできない。

目指せ、メジャー・エア!!

航空業界では、会社をメジャー・エアとマイナー・エアの2つに分けて考えている。メジャー・エアとは、定期便があり、欠航や遅れは少なく、すみずみまで行き届いたサービスと快適さを誇る、一流の航空会社のこと。逆にマイナー・エアはサービスも悪いし、欠航や遅れはしょっちゅうなんて、ちょっと利用は遠慮したいような三流航空会社。自分の会社をどちらの道に進ませるかは、プレイヤーのウデしだい。ガンバレ新社長! 世界の空がキミを待っている!!

B747 Take off is ready.

メーカーさんからひとこと

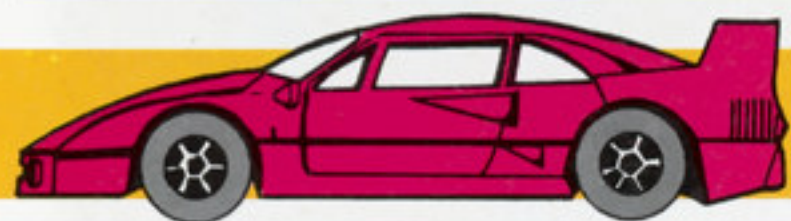
みなさんは鳥のように大空を飛び回ってみたいって思ったことはありませんか。それは人類が太古の昔から追い求めてきた夢であり、熱いロマンです。それをいまや現実のものとしているのが飛行機。というわけで、このゲームにもロマンがあふれていますよ。

スーパーH.Q.

SUPER H.Q.

タイトー／10月23日発売予定／6,800円／RAC／4M

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

あの名作ゲームがパワーアップして復活！

バトルレースの決定版登場！

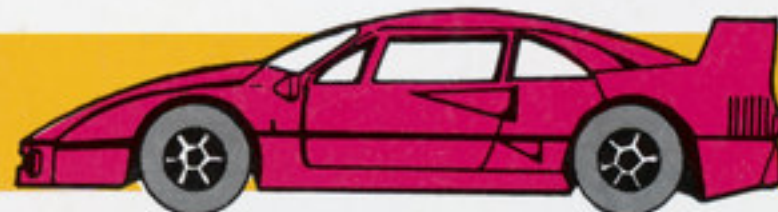
ゲーセン野郎、そしてファミコン、PCエンジンファンを興奮のるつぼにたたきこんだ、タイトーの「チェイスH.Q.」シリーズがついにメガドラにも移植されたのだ。その名も、「スーパーH.Q.」！　メガドラユーザーにもこのゲームの面白さを分けてあげたい、というタイトーの心優しさが感じられるよね。ルールのほうは周知のとおり、車で逃走する凶悪犯を自分の愛車でボコボコにして、逮捕するのが目的なのだ。もちろん敵も攻撃してくるし、トラップも盛りだくさんだ！

レベルは「ノーマル」と「ハード」の2タイプがある。気になるコンティニューは3回までなのだ。

矢印で示される車が犯人だ。とにかく体当たりで犯人にダメージを与えよう。横から攻めるのが効果的だぞ。

あたしナンシー。緊急連絡！　犯人を追跡して

同僚のナンシー。「H.Q.」シリーズには欠かせないおネエちゃんなのだ。

車を選んで追跡開始！

スタートボタンを押したら、今度は好きな車を選ぼう。好きな車といっても、ステージのコンディションによって、車を替えていくべきだろう。車は全部で3種類。それぞれ、スピード、攻撃力、耐久性の性能が違ってくる。状況に合った車を選ぶのが一番賢い遊び方だが、あくまで自分の好きな車に固執(こしつ)して、どんなに不利な敵にも果敢(かかん)に勝負を挑んでいくというのも、楽しいかもしれないぞ。自分のテクを磨く、という点では、後者の遊び方がいいはず。

	SPORTS CAR	4WHEEL DRIVE	SEMI TRUCK
スピード	★★★★★★★★	★★★★★★	★★★★
攻撃力	★★★★	★★★★★★	★★★★★★★★
耐久力	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★★

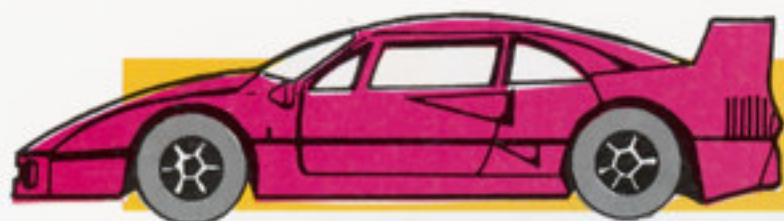
他機種でも大評判！

タイトーの「H.Q.」シリーズは、もともとゲーセンで人気に火がついたゲームである。それまでのレースゲームといえば、もっぱら、「競争」が目的だったのだが、犯人を追いかけて激突する、というのが新鮮で、大いにウケまくったのだ。アーケード版では音声合成も組み込まれていて、臨場感たっぷりのゲームだった。また、ファミコン、PCエンジンにも移植されたのだ。

●アーケード版●

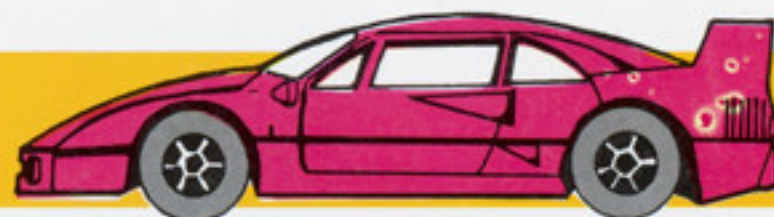
自分の車から銃撃できる続編もその後登場したぞ。

●PCエンジン版●

アーケードのスピード感を再現した点で評価の高い1本である。

犯人を追跡して体当たりするのだ

目的は、とにかく、犯人の車に体当たりをすること。これにつきる。しかし、ゲームが始まっても犯人は出てこない。とりあえずコースを先に進み、関係ない車を追い越していかないと、敵の車に追いつけないのだ。しかも、このゲームは、制限時間が決まっているのだ。限られたタイム内で犯人に追いついてダメージを与えなければならないぞ。時間を気にしながら車を走らせると、緊張感がグーンと上がるのが最高／　橋の上とかを走っているときは、ヘタをすると落ちたりするので、要注意／　犯人に追いついたら、効率よく当てろ。

犯人の車を見つけたら、なるべく相手の横部分を攻撃するのだ。ダメージが大きいぞ。

敵は犯人だけじゃない！

犯人の車をボコボコにするのがゲームの目的だけど、キミのじゃまをする車やトラップが登場するのだ。これが、このゲームの面白さを倍加させているのだ。バイクやトラックが進行のじゃまをしてくる。また、空からヘリコプターが登場し、キミに向かって攻撃をしかけてくる。こういった連中はキミのほうからは攻撃しにくいので、なるべく避けるテクニックを身につけたほうが得策。それと、コースによって分かれ道もあるので注意。

暴走族

最初のステージに出現する。攻撃をしかけてくるわけではないが、チョロチョロして非常に目ざわりだ。

ヘリコプター

ヘリコプターの真下にいると、爆弾を落とされる。反対側の方向へ逃げよう。

石

ちょうど車のタイヤとタイヤの間に、この石がくるようにして通り過ぎると、ジャンプすることができるのだ。

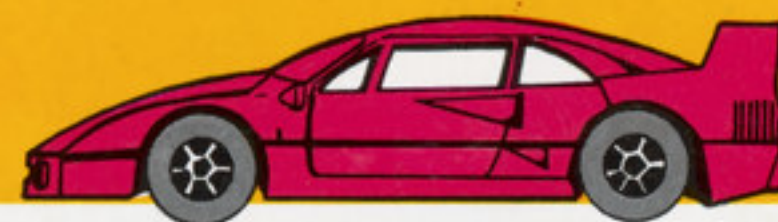
検問

このちょうど真ん中を通れば問題ないのだが、ちょっとでも門の左右の棒に当たると、車がストップしてしまう。

障害物

ぶつかると、スピードが落ちてしまうのだ。だいたい、道路の左右にならんでいるパターンが多い。

いよいよ追跡開始!!

それでは、実際のステージを見てみよう。まるで、アメリカ映画のカーアクションを見ているような錯覚におちいるぞ。

CHASE 1

最初のステージ。ここはごく普通のタイプの路面だ。走らせる車はなんでもいいが、敵がスポーツカーなので、それに合わせたほうがいいだろう。交差点があったりして、横から車が走ってくるので注意しよう。

DATA: YELLOW SPORTSCAR SPEED POWER

犯人：自動車窃盗団

敵は黄色いスポーツカー。スピードもパワーもそれほど強力じゃない。

攻撃法 スポーツカーでも4WD(4 WHEEL TRUCK)でも充分追いつける速さだ。追いついたら、ひたすら横から攻めるのだ!

横からくる車は、手前のジャンプ台でうまく飛び越せ!

同じタイプの車で追いかけたほうがいいのだ。

CHASE 2

このステージはスポーツカーが最適。前のステージと路面やコースの感じはあまり変わらないが、途中で分かれ道があり、どちらかが近道となる。また、コースアウトをすると、下に転落するところもある。

DATA: RED SPORTSCAR SPEED POWER

犯人：麻薬密売人

赤のスポーツカー。前のステージの車よりは、スピードが速いのだ。

攻撃法 このステージの敵は、かなりスピードが速いので、まず追いつくことが先決となる。途中の分かれ道の前で、矢印が出る。その方向が敵への近道なのだ。

道路の両側からは波がうちあげられているのだ。

犯人のスピードの速さに負けないように走れ。

CHASE 3

このステージは、雪のため路面が凍結している。だから、スポーツカーを使うと、すぐハンドルを取られてしまうのだ。ここは4WDがベスト。それでも、かなり滑りやすいので、コーナーリングは注意しよう。

DATA: PURPLE VAN SPEED POWER

犯人：誘拐犯

紫のバン。近づくと、バンの後ろから犯人がバズーカ砲をぶっぱなしてくる。

攻撃法 路面が凍結しているので、犯人の車もそんなに速くないけれど、追いつくのは骨が折れるはずだ。バズーカ砲を避けるのは、斜め後ろにいればOK。

分かれ道では、くれぐれも、矢印の方向に進もうね。

バズーカ砲の攻撃にダメージを受けないように!

CHASE 4

犯人はスピードはともかく、パワーがすごいので、スポーツカーではちょっと力不足。かといってトラックだとスピードに欠けるので、やはり力の安定した4WDがベターだ。

DATA: GREEN PICK-UP SPEED POWER

犯人：例の窃盗団

グリーンのモンスタートラック。とくに攻撃はしてこないが、カタい。

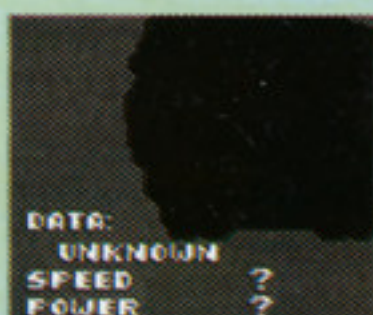
攻撃法 スピードをあげて、とにかく早く追いつくようにしよう。犯人の車はかなりカタいので、何回も体当りしないと、なかなか倒せないのだ。

上空からヘリコプターが攻撃してくるぞ! ピンチ!

追いついたら、ひたすら体当たりを続けるしかない。

CHASE 5

最後のステージ。ここはやはり、力が安定している4WDを使うのがいいだろう。障害物も多く、ヘリコプターも襲ってくる。最終ステージにふさわしい難易度の高い面だ。キミはどう攻略するかな?

DATA: UNKNOWN SPEED ? POWER ?

犯人：高級車両の窃盗団

犯人の車の種類はナゾだ。もちろんスピードもパワーもわかっていない。

攻撃法 じつは、犯人の車は大型トラックなのだ。荷台の後ろから、犯人がバズーカ砲を撃ってくる。とりあえず、この荷台にダメージを与えよう。

バズーカ砲に気をつけて、なんとか犯人の車に近づこう。

荷台にダメージを与えると、運転席部分が離れるのだ。

メーカーさんからひとこと

あの痛快カーアクションゲームの「チェイスH.Q.」が新たに「スーパーH.Q.」となって登場だ。今回は、3タイプの中から車を選べるのだ。スポーツ、4WD、トラックと、道の状況に合わせてスタートだ。エンディングまで走ってくれい。 (タイトーかーしま)

クライマックス・エンターテインメント

絶頂王国

CLIMAX ENTERTAINMENT

エキサイティング連載

ACT3

やったねフジ○ンケイ

～内藤寛～

ランストが終わってから、ラスベガスで眠るのも忘れてバカラ三昧。N.Yでは毎夜12人乗りのリムジンで乗りつけたジャズクラブで、キューバ・リブレを傾けながら渋いテナーサックス奏者に見とれた。昨日はキーウエストのフィッシャーマンズワーフに新鮮な魚介類を求めて、海上に散らばった島々を42の橋でつないだというハイウエイを、真っ赤なディアブロで飛ばした往復300マイルのロングドライブ。いまはプライベートビーチに戯れるカモメを横目に、フロリダの別荘のテラスで右手にバドワイザー、左手に金髪美女をはべらせているところだ。それにしても今日はなんだか陽射しが強いぞ。暑すぎる。暑い。あつい っ‼……誰だ⁉ 冷房止めたヤツは！

目覚めると僕は暗いベッドの上(しかも会社の)。……実はまだ完成間際のランストを抱えて超ウルトラスーパーハードな日々。制作発表以来の取材はあとを絶たず、現在ラジオ大阪でON AIR中の僕がパーソナリティを務めている『TVGAME RADION'S』の収録はあるし、ニッポン放送にも行っちゃう。だがしかーしっ！ 〆切は待ってくれない。……ううっ、もう限界だあっ！ 眠い！ 遊びたい！ 家に帰りたい！ 車に乗せろ！……プッチン(注・ただいま、ナチュラルハイに突入)。いま凄いんだぞおッ、トラップとかイベントとかガンガン組み込んじゃって、もうこんなんなっちゃってんだぞ！

そういうわけだから前号で募集したファンクラブにもハガキちょ。

おお忙しの内藤寛

町長「わしはいま　ふかくかんどうしておる
みもしらぬ　わかものが　このわしを・・・
きけんも　かえりみずに・・・じーん

女性がそばにいるからか、ＤＪ大好き、という内藤社長。國府田マリ子さんとも息がピッタリ。「ランドストーカー」は、とにかく話題沸騰なので、「よりたくさんの人にプレイしてもらいたい」という内藤社長ののぞみはどうやらかないそうです！

またもガックリ！―タミヤRC・F1GP第3戦

８月８日に東京・青山で行われたタミヤＦ１グランプリ第3戦。貫徹明けの内藤は異様なハイ状態で、10位以内入賞を豪語するが……。

参加者は49名。10：45予選４組でスタートしたが、思いに反してタイムは伸びない。焦っているかと思いきや応援に来たもっちぃとはしゃぐわ、パリジェンヌ(中学生くらい？)の団体に瞳を輝かせて話しかけるわ…とにかく〝ハイ〟。結局またもやＡクラス決勝進出を逃し、最後はファミ通から出場の鈴木みそ先生との対決に燃える内藤。最後の走りで11秒台をマークしたが、時すでに遅し。…シュン

鈴木みそ先生と並んで決勝。ひどい成績だったが、せめてみそ先生には勝つぞ‼

タイヤ他パーツとブラジル国旗を送ってくれた秋田県の伊藤克美さん、ありがとう。

大堀師範代のランドストーカー制作レポート

やったーついに完成！ と思いきや、なんとまだできていないのよランストは。トホホ……というわけで８月中旬現在、最後の最後の追い込みで、泊まり込みでがんばっております(すでに40日め)。ランストを楽しみにしているみなさんごめんなさい。なんとなく９月の発売が10月になったようです。スタッフが現在、何をしているかというと、まだランストを作っているのです。「完成まで剃らないゾ……！」と伸ばしたヒゲも、まるで×××のように伸び、マックロ。しかし、ゲームはファイナルに向かって確実に仕上がっています。内藤社長も意外に元気で、なんとか最後までもつでしょう。

人生は目押しでイッパツ(大堀)

ついに師範代ヒゲ男になる！ 写真でお見せできないのが残念ですが、なんとお顔がマックロ。醜いとか汚いとかみんなにいわれるのだけど、ボクはゲーム完成までゼッタイ剃らないのだ！ そんなわけで、スロットには全然行けず(うそつけ・内藤)、収支は先月同様不振の極み。ら、来月こそ……‼

今月の収支 ＋12万円

だれも知らなかった(んなバカな)ランストスタッフたちの素顔

その3

吉田“ヨメに来い”英博

　この人の実力はいわずもがな。前作、前々作に続いて「ランドストーカー」でもドットを打つのみならずマップの組み込みには欠かせないヒトである。マップ番号を覚えさせたら日本一…いや世界一かも。とにかく700枚弱というマップおよびキャラクターを全部把握（はあく）している。〝みんなのお母さん〞でありながら「おぢさん」の異名を取る。27歳独身。B型。相変わらずお嫁さん募集中。たまに心身ともにムリがたたって壊れることもある。

その4

熊谷“巨匠”泰宏

　この人は（ちなみに社員ではない）「ランドストーカー」の基礎を固めた陰の立て役者。3Dマップを描くためのグラフィックツール（ミラージュタイプⅢ）をあみ出した張本人。グラフィック部隊からのわがままでつきることのない要望を次々とクリアし、「このツールなくしてランストはあり得ない」とまで言わしめた。時々鋭いツッコミで怖がられている。27歳独身。パチンコ・パチスロのROM解析の達人でもある。

マニアくん　by 玉五郎　第640K話

■今月も超多忙の玉木先生。でもカラーの98ノートを買ってニッコニコ。お便り待ってます！

連載小説—2
宇宙船物語

宇宙飛行士候補生のインストラクター、ミハイル・グズネツォフは訓練ではなく本物の宇宙旅行に出ることを夢見ていた。

　忘れられた人工衛星があった。規格の円筒形の打ち上げコンテナに収まった、ありふれた姿であったけれども、他に何ひとつ似たもののないその能力を、それは秘めているのだった。それを宇宙に送った国家は地上から消滅していたが、人間たちは、まだ残っていた。

　1991年のクーデターにはじまる、旧ソ連崩壊の一連のなりゆきは、ミハイル・クズネツォフにとっては悪夢に等しかった。この事件のために、当時の彼と仲間たちが全力を傾けていた、レーザー加熱型ロケットの開発が、有人実験機が完成直前というところで突然打ち切られてしまったのだ。もともと極秘裏に進行していた計画だったので、すべての研究成果は人知れず闇に葬られ、すでに打ち上げられていた支援用の人工衛星も、遠隔制御で機能を停止させられた。

　場合によっては即座に戦略兵器にも転換可能なレーザーロケット技術は、いくつもの勢力に分裂したかつての共和国連邦にとって、いつ内戦の火種になってもおかしくない、きわめつきの危険物だったのである。

　それからすぎた10年のことを、いつもは本棚に隠してある磁気テープを出して、ミハイルは考えていた。

　彼は幸運だった。日本在住の親戚がいたので、日本語も話せたし、すぐ新しい仕事も見つかった。彼が祖国で働いた犯罪は、おそらくまだ露見していない。

　レーザーロケットの研究が、上層部の命令で一方的に打ち切られ、実験施設が閉鎖されたとき、彼はそこから2つのものを盗んでいた。1つはこの磁気テープ。もう1つは親戚の家の倉庫に眠っている木箱。

　もし彼が、その秘密の封印を解けば、これまでのすべての幸運を投げ捨てることになる。しかし一方、それは、彼を宇宙に連れて行ってくれるかもしれない。万に1つの可能性だが……。

　磁気テープには、無力化された人工衛星を復旧させる暗号が記録されている。木箱の中身は、解体されたレーザーロケット実験機の心臓部である。

　10年間、彼はいつも、いつか再びレーザーロケットをこの世に呼び戻し、飛翔させることを夢見ていた。たとえ非合法の手段をとることになろうとも、自分の力でやるつもりだった。

（人の都合で振り回されるのは、もううんざりだ）

　だが、いまの安定した生活を失うのが恐かった。

　人工衛星の名はマヤークという。ロシア語で灯台を意味する。巨大なレーザー砲であるというその機能と、人類を宇宙へ導く灯台となるべしというその目的を、同時にあらわす名であった。

　貝殻状のコンテナが割れるように開き、中から、集光装置の銀色の翼が、ゆっくりとひろがり始めた。長い待機は終わったのである。

Oh!! CLIMAX

　今月はイラストのハガキが多くてグー！　あまり紹介できず残念デス。あ～んど、ファンクラブの応募も待ってますよん。会員証や会報も発行予定です。来月はランスト発売間近！（もっちぃ）

●千葉県／栗原章

●埼玉県／茅たくみ

ジャムおじさんの本音で迫るTVゲーム業界

Writing／ジャムおじさん

追跡シリーズ　メガドライブが危い！

Part 6 セガのキャラクターゲームを考える

SFC「ドラクエ」の発売が決定しにわかに騒がしくなっているTVゲーム業界。今回は最近メガドラでも増えているキャラクターゲームについて考えていこうと思う。

キャラクターゲームの役割を考える

今年に入ってからメガドラでもキャラクターゲームが数多く登場するようになった。

思い起こせば3年前、メガドライブが登場したときから我々が言ってきた「全ユーザー層に受け入れられるハードへの転換」がやっと実現しつつあるように思える。

これまで人気キャラクターが活躍するゲームは、ファミコンとPCエンジンで出ていて、メガドラにはなかった。メガドラは「アーケードマニアだけのためのマニアックなハードだ」と、さほどゲームを知らないマスコミに評されてきた。しかし、キャラクターゲームの増加により、メガドラ自体が新しいイメージを備えようとしている。

ジャムおじさんは、キャラクターゲームを全面的に支持するつもりはまったくない。むしろ、キャラクターのネームバリューだけで安易に売上げを伸ばそうとするメーカーが多く、肝心のゲーム内容は最低というケースが少なからず存在していること自体市場にとってマイナス要素のような気がする。

しかし、〝メガドライブではキャラクターゲームが遊べない〟というイメージは、とくに低年齢層ユーザーを拡大していくうえで大きな障害となる。今は、キャラクターゲームを出せばハードが普及する時代ではないが、キャラクターゲームも出てこないようなハードにはマスコミも相手にせず、ユーザーの話題にもなりにくい時代になっている。

ＴＶゲームのソフト面での技術進歩が一段落している現在、キャラクターに頼らないとゲームが売れない現状もさびしいかぎりだ。だが、メガドラでもキャラクターゲームが出てきたことはスーファミやPCエンジンと互角に競争できる環境が整ってきたともいえる。

実際に売上げも好調のようだ。セガの「まじかる☆タルるートくん」「炎の闘球児ドッジ弾平」など、値段を低く抑えているうえにゲームのデキもスーファミ版より優れているから、これからもますます低年齢ユーザーに受け入れられていくことだろう。

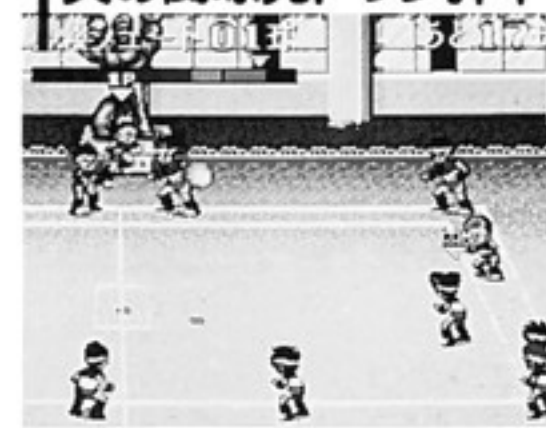
何よりもオリジナル人気キャラの育成を

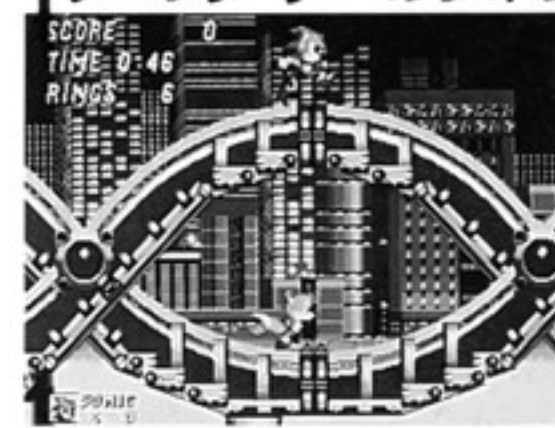
ここで考えたいのは、キャラクターゲームにシフトすることの危険性である。メガドラで出すキャラクターゲームのすべてがスーファミでも出てくることを踏まえると単に値段が安いだけでは、メガドラとしての個性を打ち出したことにはならない。やはり、セガは「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」のようなオリジナル人気キャラクターを次々に出していき、スーファミと互角以上の魅力をアピールしていかねば勢いが長続きしないということを十分に認識すべきである。最近、PCエンジンの調子が落ちてきているのは、移植ゲームのレベルは高いが、オリジナルキャラクターを使った人気ゲームがシリーズ化できないことが原因のようだ。

また、個性ということからみると、かつてのセガらしい持ち味も路線の１つとして残しておかないと、メガドラが大衆化していくにつれ、存在感が希薄化していくことにもなりかねない。キャラクターゲームに加えて、アーケードゲームの完全移植や、日本ファルコム、データウエストなどヤングアダルト向けのゲームを織りまぜていかないと、こじんまりした〝ありきたりのファミコン〟の１つとなってしまう危険がある。

まじかる☆タルるートくん

低価格で発売されたこともあり、低年齢層に人気を博した。

炎の闘球児ドッジ弾平

メガドラのほかにスーファミ、PCエンジンでも発売された。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

昨年発売した前作が大ヒット。続作はさらに期待が高まる。

メガドラのおもなキャラクターゲーム

☆1988年
スペースハリアーII
獣王記
おそ松くん
☆1989年
アレックスキッド天空魔城
ファンタシースターII
北斗の拳
ランボーIII
孔雀王2
ザ・スーパー忍
マージャンCOP竜
ゴールデンアックス
☆1990年
ファンタシースターIII
ゴーストバスターズ
マイケルジャクソンズムーンウォーカー
アイ・ラブ・ミッキーマウス ふしぎのお城大冒険
シャドーダンサー
まじかるハットのぶっとびターボ大冒険
モンスターレア
☆1991年
ゲイングランド
バトルゴルファー唯
ふしぎの海のナディア
ディックトレーシー
ジョーモンタナフットボール
ボナンザブラザーズ
エイリアンストーム
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
スパイダーマン
ゴールデンアックスII
アイ・ラブ・ドナルドダック～グルジア王の秘宝
☆1992年
ちびまる子ちゃん　わくわくショッピング
TOEJAM & EARL
ひょっこりひょうたん島
まじかる☆タルるートくん
炎の闘球児ドッヂ弾平
コズミックファンタジーSTORIES
魔法の少女シルキーリップ
☆発売予定
ワンダードッグ
ミッキー&ドナルド
笑ゥせェるすまん
聖魔伝説3×3EYES
ゆみみみっくす
ザ・スーパー忍2
沈黙の艦隊
銀河鉄道999
機動警察パトレイバー
ゴールデンアックスIII
マジンサーガ
サイボーグ009
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
ファンタシースターIV

エリックの連チャン道楽コラム

エリックC.セデンスキー

1963年12月24日生まれ、28歳。アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身。国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心をもつ。パチンコ業界誌から「パチンコとカジノの比較」という6,000字の原稿を依頼され、ゲームもできない夏を過ごしました。

くぎづけゲーム体験記

EX.4 ゲームの世界も女性の時代!?

早いものでこの連載が始まって4カ月が経ち、みなさんからさまざまな感想や質問がもらえるようになった。ありがとうございます。

さて今回は「女性とテレビゲームについてどう思うか」との質問に答えてみよう。1回目にガールフレンドのことを書いたから、こんな質問がきたのだろう。ところが私のガールフレンドはパチンコもテレビゲームもやらないので、彼女の意見はあまり参考にならない。何度か勧めてみたが「短時間にたくさんの操作を強要されるコントローラーが、わからなくて嫌だ」という。ではのんびりできるRPGはというと、長すぎてやる気にならないらしい。けっこう気に入っていたのは「テトリス」だろうか。操作も目的も単純明快なところが、とっつきやすかったようで、この辺に「女性とゲーム」についての鍵があるのかもしれない。

さて、私自身も正直なところこの話題にあまり詳しくはない。しかし「パチンコや他のギャンブルを女性にアピールするためにはどうすればいいか」というコンサルティングの経験から意見を述べてみたい。

私は典型的な男(?)だから、もっているゲームといえばスポーツとアクションとRPGなど、いかにも「男が買った」というゲームばかりだ。唯一「女性向け」といえるソフトは「ちびまる子ちゃんわくわくショッピング」ぐらいだ。

考えてみると確かにゲームソフトは「男の子向け」が圧倒的に多い。これはソフトメーカーが昔から「ゲームをやるのは男の子だけ」という考え方をずっと持っていたからだろう。テレビゲームができた頃、流行っていたのが「スペースインベーダー」みたいなシューティングか、あるいはアクションゲームばかりだったということからも納得がいく。おまけにゲームのテーマは不変的で「動くものは殺す」というものだった。アメリカでも日本でも男子への教育の要素は「成長して立派な男になる」ことである。テレビを見ても、本を読んでも「立派な男」は戦争に行き、たくさんの敵を殺し、国を救うか、あるいは人質にされた美女を助け出すといったストーリーが多い。ゲームもそうなるのは当然だろう。

ところで多くの人にとってテレビゲームはおもちゃである。おもちゃで遊ぶ半分は女の子なのだから、メーカーが「男の子向けゲーム」しか出さなければ、半分しか売れないわけだ。どんな製品のメーカーだって市場を拡大できるならば、方針を変えて新しい開拓を目指すのはあたりまえだ。

ゲームカタログを見て数えてみると、この1年間で、男が主人公ではないゲームが、けっこう増えている。メガドラソフトは去年の夏までで約120本あり、そのなかで主人公が女性というソフトは8本だった。これは「ゴールデンアックス」のような主人公に女性を選べるソフトも含まれている。今年の夏までにソフトは90本あまり増え、210本になったが、同様のソフトは10%にもなっている。「エルヴィエント」「アリシア・ドラグーン」など主人公が女性というゲームも誕生した。さらにRPGの中には、女性キャラがたくさん出てくるし、PSIIのように、男性キャラをパーティーに入れず冒険に出るとますます面白くなるようなゲームもある。そのうえ、中性的な男性キャラのゲームも増えてきた。ミッキーマウスやソニックは皆そうだ。「コラムス」や「デビルクラッシュMD」のような性別のないゲームも増えている。主人公が女性だからといって、女性向けとはいえないかもしれないが、ソフトの開発者が女性ユーザーを考慮に入れて、マーケットに力を入れているのがわかる。

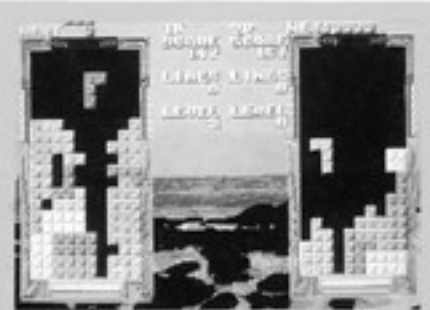
とにかくいま、世の中ではどの業界でも女性パワーに対して、新しい動きを見せている。パチンコの女性専用パーラーもそうだ。最近のゲームメーカーもそういった時代に波長を合わせているといえる。テレビゲームも女性の時代に変わりつつあるにちがいない。

MOTTO MOTTO

GAME◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ 初体験のススメ テトリス

旧ソビエトの国家機関に勤めていた心理学者、アレクセイ・パジトノフが、訓練を目的としてデザインし、ハディム・ゲラシモフのプログラミングによって誕生したのがテトリス。

落ちてくる7パターンのブロックを積み重ね、横一列が隙間なく埋まればそこを消すことができるという超単純なものなのに、女性をはじめ普段ゲームをしない人までハマらせてしまった。家庭用ゲーム化権をもつBPSによれば「ファミコン版だけでも200万本、パソコン版も通常の10倍出荷された」そうだし、ゲームボーイの普及や、ゲーセンの再興もこれのおかげ。

マリオやドラクエも知名度は高いけど、実際に遊んだことがある人がダントツに多いのは、目的も操作も単純明快だからだろうか。

誌面ジャック!! メガドラサードパーティー やりたい放題

ゲームアーツの巻

ゲームアーツ業務日誌

○月×日…ついにLUNARが完成した。しばらく虚脱状態になって、3日ほど社内をうろつく。早くリハビリしなければ。
○月×日…アメリカに出張に行く。タクシーに乗ってたら、前の車に幅寄せされて、運転手が「FUCK！」と言った。本場の発音にちょっと感動する。
○月×日…S社のA木部長とお会いする。あいかわらず豪快なヒトだったので感動する。
○月×日…LUNARがついに発売される。町のオモチャ屋で、自分が見てる前でLUNARが2本売れた。思わず感動する。
○月×日…仕事中、開発室のむこうからテレビアニメのような女の子の声がする。「誰だよ！　勤務中にテレビ見てやがんのは！」と、怒りにいったら、「ゆみみみっくす」の音声テストをやっていた。えらく音質がいいので感動する。面白い作品になりそうだ。
○月×日…LUNARのアンケート葉書が大量に返ってくる。うれしい感想あり、きびしい意見あり、感謝しつつ全部読む。
○月×日…仕事中に突然、頭の中に「ぶり」という言葉が浮かんで離れなくなる。しゃべっていると、つい語尾に「ぶり」とつけてしまい、困ってしまうぶり。
○月×日…LUNARの再販が決定する。社員一同感動する。
○月×日…シナリオライターのヒト（男）に「セクハラッ」と胸をもんであげたら、えらく怒られた。トイレで少し反省する。
○月×日…関連会社のヒトたちと朝7時まで麻雀をする。自分だけボロ負けしてしまった。トイレで少し泣く。
○月×日…BEEP！の近藤さんから原稿依頼。うれしくて、みんなに言いふらしてまわる。
○月×日…うれしかったのも束の間、雑務に追われて原稿が書けない。近藤さんに電話して、〆切りを1日延ばしてもらう。
○月×日…なんとか原稿を書きあげる。さて、今度は何を書こうかなっと。　（第三開発部　上坂）

ウルフ・チームの巻

こももウルフ広報日記

みなさん、こんにちは！　いつも、ソフトメーカー伝言板でお会いしているウルフ・チーム広報のこももです。

今回、BEEPさんのご好意で、こーんな広いスペースをもらっちゃったので、ウルフゲーマーズのみなさんのために秘密情報をこっそり教えちゃうから楽しんでね。

そこで、今回は8月3日に豊島公会堂で行われたデバステイターのイベント報告をします。

このイベントには、こももも広報のお仕事として、朝からみんなに配るチラシの袋づめとかをタカラさん、ワーナーさんといっしょにやったり、開場のあとは入場してくるみんなに、こもも自身で資料を配ったりと、大忙しの一日でした。

舞台裏で見るイベントというのは、まさしくプロの真剣勝負という感じで、とくに司会のトークを担当してくださった声優の富永みーなさんなんて、打ち合せをバリバリこなして、舞台の上ではどんな質問がきても慌てることがなく、そしてファンサービスも忘れないって感じのすてきなお姉さまで、こももも、思わずファンになってしまったの。

このイベントは、雑誌告知のないイベントだったので、ウルフゲーマーズのみんなや、アニメイトっていうショップに行った人じゃないと参加できなかったけど、次のイベントはもっとみなさんに来てもらえるように、こももがンバルから楽しみにしてて！

それと、BEEPの読者のみなさんからはアネットに関するお手紙がいっぱいきてるけど、これもこももの力で(?)いろいろガンバルから、もっとお手紙くださいね。「タイムギャル！」「天舞メガCDスペシャル」「アークスI・II・III」「デバステイター」etc、みんなヨロシクね！

【誌面ジャック大歓迎！】このやりたい放題コーナーは、メガドラサードパーティーの方に誌面をご提供し、文字どおりやりたい放題やってもらうコーナーです。誌面ジャックをご希望するメーカーさんは

コーナー！ SCENE1

ソニック、セガ、ファルコム、それにシムスやクライマックスばっかりズルイ!! という声が各方面であったからじゃないけれど、今回からついにサードパーティーにまで誌面提供をすることになったのだ。さぁさ、みなさん好き勝手やって、読者様に喜んでもらいましょう。

のーみそコネコネ コンパイルの巻

ワルノリ スタッフPRマンガ **電忍アレスタは面白い！**

作画Ⓒ1992 COMPILE

（電忍小町）冴刃

電忍アレスタ Nobunaga and his Ninja force 鬼が舞う

10月末日発売予定

メサイヤの巻

閃光ありき。しかも数万燭光。こうして辺境の惑星メサイヤに軟着陸を敢行、救援を待つ身となった私。このような、考えるだに鼻水垂れ流して吃驚狂乱の淵に追いやられんほど異常事態に際しても冷徹なる判断力を失わずに対処していかなくてはならないのは、はなはだ不本意とはいえ悲しき性（さが）といわねばなるまい。ともあれ企画資源の確保は部隊存続のための生命線であり、従って我々アサルトスーツ部隊にも環境走査、各種成分計測分析をオペレーションする義務も課せられているわけだ。この惑星の特質を示す興味深いデータがあるので転送する。資本濃度、技術力含有率、営業課速度、他社傾倒指数はいずれも平均値を大きく逸脱していないが、企画反発計数のみが尋常ならざる数値を記録している。

閑話休題光線発射。企画の命は短くて悔しいことのみ多かりき。平素は並々ならぬご厚情を賜わり以下同文。さて、心ある有志諸君（重複表現）、必要の前に説明は立たずとはいえ、現状に憂慮しつつその日暮しに如何あるらむ。当社ではゲーム開発経験者、すなわちグラフィック、サウンドをクリエイトするスタッフ、アニメーションの原動画マンを募集中。経験者に限る！（応募は03-3486-6314担当沼田まで）というのも貧困にあえぐ「商品プロダクションデザイン」に新進気鋭の鉄槌（こればっか）を打ち込み、あえて開発に遡らねば消費者との関係性および低迷する市場を回復させる野望すらゴマメの歯ぎしり。事大主義の蔓延に心痛おさえがたき同志諸君（こればっか）、滅益者の増収者に対する呪詐と笑うなかれ。

いつしかゲームストーリーが陳腐かつチープなる闘争構図の矮小、投影対象であることが露呈されるとも、妄想の牙城いまだ落ちず。批判精神の減衰はあらゆることを危うくするぞな、OK？

メサイヤ5大地獄

Ⓒ 画：けっかいろふ（メサイヤ）

編集担当者まで気軽にご依頼ください。なおジャック料は無料ですが、掲載された内容に関しては当方は責任を負いかねますので、ご了承ください(笑)。さぁて、次月はどこになるかな？

当たった人おめでとう

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE
MEGADRIVE
メガドライブ
3周年記念特別クイズ

クイズBEメガでGO！GO！

当選者大発表！

発表その1

ワンダーメガ獲得クイズ
エリックをさがせ！
Where's Elic? ©SOFTBANK CORP.1992

大盛況御礼

応募総数11,006名!! クイズ正解率は80.42%だ!!

ワタシはC-8にいました

おめでとう！当選者は
東京都・大山進くん
兵庫県・岡田博史くん

お待ちどー。8月号で募集をした「クイズBEメガでGO！GO！」の当選者大発表の時間だよ～ん。

今回のクイズ企画は、メーカーさんのご協力による豪華賞品が揃っていた（よな？）ためか、応募ハガキは日にトラック3台分ほども寄せられ（大ウソ）、編集部一同で毎日ありがたく採点作業をさせていただいたのだ（くー）。

ちなみに「エリックをさがせ！」は結構難しかったようで（C－4、D－7が多かった）、不正解者が5人に1人もいたぞ。んで、厳正な抽選の結果、超ラッキーな当選者くんは上の2人にキマったのだ！

発表その2

ダブルチャンス!! メーカーさんに感謝クイズ

提供大感謝

最大競争率1495倍!! 最難関クイズは正解率9.79%

くそー、ワンダーメガを取り損ねたぜ！　ってな人のためのダブルチャンスクイズだったが、こっちのほうも各社への応募は激戦を極め、最大競争率は某社で1,495倍もあった。また問題の正解率も各社でまちまちで、100%のところもあれば珍問、難問にひっかかり、異常に低いところもあった。とくにクライマックスとゲームアーツの問題は、応募者が多かったにもかかわらず、ほとんどの人がことごとくひっかかっていたぞ。とりあえず、各社の答えと正解率（※当選率じゃないよ！）を載せておくからじっくり楽しむべし？

クイズBEメガでGO！GO！当選者大発表

●アスミック（②大阪城／正解率：24.44%）
千葉県・中里達彦、大阪府・佐倉弘泰、神奈川県・山本裕二

●ウルフ・チーム（①ロール・エスクリーズ／正解率：100%）
茨城県・高橋友和、奈良県・南田正澄、宮城県・鈴木輝也、千葉県・吉田淳一、東京都・佐藤雅美

●KANEKO（②競技者／正解率：80.48%）
佐賀県・寺崎崇、兵庫県・木田順也、埼玉県・赤沢文彦、愛知県・武田由弘、群馬県・福沢国昭、北海道・小清水健、埼玉県・渡辺啓、群馬県・香山直、茨城県・根本秀一、岩手県・浅沼大生、香川県・大西正幸、静岡県・井口正俊、新潟県・大竹和樹、大阪府・川口敏広、秋田県・黒沢龍弘、青森県・四ツ谷健、神奈川県・柏崎和人、埼玉県・山崎和宏、東京都・大津泰久、神奈川県・野村健時、大阪府・酒井裕志、神奈川県・北原克彦、愛知県・福森貴俊、宮城県・中村芳典、東京都・金子真人、滋賀県・奥村暁、宮城県・菅原明、滋賀県・中山毅、福岡県・富増典生、長野県・富田喜美雄、愛知県・鈴木慎吾、山梨県・伊沢和幸、愛知県・段本将宏、神奈川県・芥川佳代、福岡県・野口賢一、北海道・西野目進一、奈良県・上崎賢二、京都府・潮田唱子、東京都・橋本直明、三重県・別所豊、神奈川県・菅原武、群馬県・小関陽、静岡県・沖田伸充、兵庫県・武島康晴、長野県・藤原良、東京都・山田隆広、茨城県・田口修、愛媛県・岡部雄二、新潟県・諏佐大作、香川県・篠原一太

●クライマックス（①エスパーでラジカルな音楽／正解率：9.79%）
徳島県・藤崎和彦、秋田県・伊藤克美、埼玉県・田沼孝之

●ゲームアーツ（③グレッグ／正解率：22.68%）
東京都・秋山憲司、秋田県・菊池浩徳、長野県・内野聡、東京都・小菅正己、広島県・田尾康朗

●光栄（②三國志／正解率：92.22%）
千葉県・姫井大輔、新潟県・木村友也

●講談社総研（②第２次大戦時の戦車SLG／正解率：50%）
東京都・小野保彦、大阪府・山野敦、埼玉県・飛田啓介、静岡県・太田信二、岡山県・竹下光弘

●コンパイル（②10周年／正解率：100%）
新潟県・酒井博史、神奈川県・宝木知之、兵庫県・三千田義行、栃木県・田代智明

●サン電子（①イギリス／正解率：91.66%）
香川県・川原章弘、静岡県・生熊宏行、岐阜県・根村昌志、福岡県・四ツ谷秀明、京都府・田中一也、岡山県・赤木康社、兵庫県・後藤清寛、群馬県・亀井秀雄、神奈川県・中野恵美子、神奈川県・須藤恵美

●CSK総合研究所（①あやまる／正解率：56.25%）
広島県・上釜睦、兵庫県・平田大輔、長野県・野竹昌彦

●シムス（①ジャンカーズハイ／正解率：81.81%）
石川県・森章、神奈川県・湯川憲一、岐阜県・小川太宮

●シュールド・ウェーブ（③旅客機／正解率：97.72%）
宮城県・遊佐幸太郎、岡山県・中村幸二、栃木県・薄根隆二、新潟県・笹川清隆、埼玉県・平田法親

●セガ・ファルコム（②ビール／正解率：95.38%）
青森県・吉田友紀

●ソニック（②R-TYPE／正解率：26.66%）
熊本県・坂中康二

●ソフトビジョン（②タイガーコース／正解率：25%）
埼玉県・萩原信行

●タイトー（③ミッドナイトランディング／正解率：100%）
神奈川県・菊池雄治、長野県・津浦靖之、静岡県・工藤孝宏、長野県・武井英樹、神奈川県・長嶋幸一

●データイースト（②カルノフ／正解率：77.27%）
山形県・大類啓志、鹿児島県・尾辻正裕、兵庫県・岩下幸生

●データウエスト（①DAPS／正解率：100%）
東京都・大江直潮、三重県・斎藤直規、埼玉県・鈴木基代、徳島県・長池大輔、茨城県・吉田正也、千葉県・赤石裕之、奈良県・西井和彦、兵庫県・永井拓也、三重県・松岡佳史、群馬県・川田裕行、埼玉県・越司文彦、福岡県・畑中幹雄、群馬県・田口勲、大阪府・加藤嵩、千葉県・村田誠、石川県・吉田英治、鹿児島県・秋山貴子、埼玉県・左古田昌幸、福岡県・松沢正樹、東京都・矢野孝三、富山県・河野道夫、新潟県・平野勝彦、三重県・原田哲也、北海道・渡部巧二、和歌山県・広瀬浩二、山口県・加納肇、石川県・大西祥一、東京都・守山祐二、千葉県・金子孝治、岐阜県・宮野真人

●テクノソフト（②サンダーソード／正解率：57.14%）
埼玉県・坂巻稔、大阪府・山崎真、愛知県・赤松克美、岩手県・早野一敬、埼玉県・高田薫

●テンゲン（③残虐行為手当／正解率：100%）
神奈川県・福重昌裕、岐阜県・稲毛信夫、茨城県・田内幸一

●東芝EMI（②作詞／正解率：83.4%）
神奈川県・府川泰明、岡山県・中塚直規、東京都・小見山克司、大阪府・松本貴之、愛知県・浅見学

●ナムコ（②リック／正解率：99.77%）
岐阜県・永田英樹、東京都・南波守正、長野県・小口泰彦

●日本物産（③ロータス32B／正解率：50%）
東京都・菊池清人

●日本テレネット（①魔導器／正解率：51.72%）
兵庫県・岡田篤、大阪府・地造猛

●バリエ（③ナカジマサトル／正解率：100%）
岩手県・菅野真一、広島県・畑宗利、静岡県・井出智朗

●PALSOFT（②幻獣鬼／正解率：83.82%）
鳥取県・高林陽一、岐阜県・石野勝昭、東京都・和久井弘庸、神奈川県・佐々木智行、千葉県・佐藤秀則

●ビクター音産（②ワンダードッグ／正解率：98.38%）
長野県・児島亮二、大阪府・小泉節郎、山形県・前嶋昌弘

●ビック東海（②18歳／正解率：97.08%）
神奈川県・森谷啓識、茨城県・石崎陽洋、東京都・佐渡強

●ヒューマン（②田中芳樹／正解率：100%）
千葉県・久保寺尚、東京都・佐伯正昭、香川県・大西小百合、福井県・光枝孝郎、神奈川県・石坂浩

●ホット・ビィ（③キングサーモン／正解率：100%）
神奈川県・津田仁

●マイクロキャビン（②10周年／正解率：81.25%）
神奈川県・内田照人、島根県・安達悟郎、奈良県・山地晋

●マイクロネット（③札幌ラーメン／正解率：96.96%）
大阪府・仲田敏夫

●メサイヤ（③250面／正解率：95.74%）
千葉県・臼井謙太郎、滋賀県・藤谷恭浩

●リバーヒルソフト（②10周年／正解率：50%）
高知県・芹沢哲夫、東京都・間島伸也

●WAS（②サリア／正解率：100%）
愛知県・紙谷塁治、東京都・伊藤康子、兵庫県・城戸純子、群馬県・坂田寿夫、愛知県・金原正宏

大ハズレな人

さて、気合いを入れてこんなにキレイな絵まで描いてくれたのに、どっちのクイズも大ハズレっ！　クライマックスの問題は難問だったもんな〜。で、このふびんな山口県の栗山さんには、さらしものにしたかわりにBEメガテレカをあげちゃうよん。

☆TVゲームの常識を打ち破った驚異の立体画面!ランドストーカー・皇帝の財宝〜参上☆

キャラクターの動きはもとより、キャラクターの動きに合わせて変化する背景も45度から見下ろす視点と、ダイヤモンドシェイプド画面も確実に立体感が楽しめる凄いゲームだ

MEGA DRIVE プラスワン (ソニック・ザ・ヘッジホック)付
¥12,800
基本配送料 ¥1,600

	タイトル	発売	価格
MD	ランドストーカー	10月下旬 発売	予定価格 ¥6,400
MD	キングサーモン	9月26日発売	¥4,800
MD	提督の決断	9月21日	¥11,500
MD	スーパーHQ	10月2日	¥4,900

☆MDソフト売り切れ御免今月限りの超特価大バーゲン☆

◎アイラブドナルドダック¥2,200◎アイラブミッキーマウス¥2,200◎アートアライブ¥2,200◎クラックダウン¥1,200◎グランドスラム¥4,200◎コラムス¥2,200◎ゴールデンアックスⅡ¥2,800◎サイオーブレード¥1,500◎新・夜叉円舞曲¥1,000◎ジュエルマスター¥1,500◎シャドーダンサー¥1,000◎シーザーの野望Ⅱ¥5,200◎シャドー・オブ・ザ・ビースト¥3,800◎ストームロード¥2,200◎スパイダーマン¥1,500◎スピードボールⅡ¥4,200◎スライムワールド¥3,800◎タクスフォースハリアー・EX¥3,800◎ダーナ女神誕生¥2,800◎ターボアウトラン¥2,800◎ちびまる子ちゃん¥2,800◎ディックトレイシー¥1,000◎トップ・プロゴルフ¥5,800◎中嶋悟F・1ヒーロー¥4,500◎熱血高校サッカー編¥5,800◎バッドオーメン¥3,800◎ピットファイター¥3,800◎ビーストウォリアーズ¥3,800 マスターオブモンスターズ¥1,800

MD・ソフト新作案内

タイトル	発売・価格
ランパート	9月¥4,600
メタルファング	9月¥4,900
機動警察パトレイバー	9月¥5,800
チェルノブ	9月予定¥5,800
魔天の創滅	10月下旬¥6,400
チキチキボーイズ	10月2日¥未定
ジャンカーズ ハイ	¥未定
忍者外伝	10月30日¥ ☎
CRYING〜亜生命戦争	10月30日¥ ☎
サイドポケット	10月¥☎
レミングス	10月¥☎
太平洋の嵐	10月予定
ミッキー&ドナルド	11月27日¥ ☎
パワーアスリート	11月予定
ソニック・ザ・ヘッジホックⅡ	11月予定
マジンサーガ	11月予定
スーパー忍Ⅱ	12月予定
G-LOK	12月予定
GODS(ゴッズ)	12月予定

MD・ソフト超安特価のご案内だよ〜

タイトル	価格	タイトル	価格
A・セナ・モナコGPⅡ	¥5,200	スーパー大戦略	¥3,800
アウトラン	¥2,200	ソーサルキングダム	¥3,500
アドヴァンスト大戦略	¥3,500	ダイナブラザーズ	¥5,800
アリシア ドラグーン	¥5,200	ツインクルテール	¥5,200
A列車で行こう	¥2,800	テクモワールドカップ92	¥3,500
オリンピックゴールド	¥3,200	D・ロビンソン・バスケットボール	¥3,200
カメレオンキッド	¥2,200	炎の闘球児ドッジ弾平	¥2,800
ギャラクシフォース	¥4,200	忍者武雷伝説	¥2,200
球界道中記	¥2,200	ひょっこりひょうたん島	¥3,300
キングコロッサス	¥3,800	ブルーアルマナック	¥2,800
グレイランサー	¥5,500	麻雀道場・自己中心派	¥3,800
ザ・スーパー忍(ニューバージョン)	¥3,800	港のトレイジア	¥2,500
三国志Ⅱ(光栄)	¥7,800	夢幻戦士ヴァリス	¥3,500
サンダーフォースⅣ	¥5,800	モンスターワールド3	¥2,200
サンダープロレス列伝	¥3,500	雷電伝説	¥2,500
シャイニングフォース	¥5,200	ラスタン・サーガ2	¥1,800
修羅の門	¥4,000	ラングリッサー	¥4,800
J・モンタナボール2	¥2,200	ロードブラスターズ	¥3,500
スプラッタハウスP2	¥4,200	ワールドカップサッカー	¥3,800

MCD・ソフト激安コーナーだよ〜!

MEGA-CD ¥29,800
WONDER MEGA ¥57,400
基本配送料 ¥1,600
MD・バックアップRAM¥4,400

	タイトル	発売	価格
MC	ワンダードック	9月10日	¥ ☎
MC	電忍アレスタ	11月発売予定	¥4,800
MC	ダークウィザード〜	10月発売予定	¥4,800
MC	アフタバーナⅢ	11月発売予定	¥5,800

タイトル	価格	タイトル	価格
ライズ オブ ザ ドラゴン	¥4,800	アーネスト・エバンス	¥2,600
プリンス・オブ・ペルシャ	¥5,200	クイズ・スクランブル	¥4,600
カプコンのクイズ殿様の野望	¥5,600	コズミック・ファンタジー	¥4,600
ブライ 八玉の勇士	¥5,600	サンダーストームFX	¥5,600
テラフォーミン	¥未定	ソル・フィース	¥2,800
聖魔伝説3×3EYES	¥未定	デスブリンガー	¥4,800
ファイナルファイト	¥未定	デトネイターオーガン	¥5,200
スーパー大戦略Ⅲ	¥未定	天下布武	¥2,200
Vay〜流星の鎧	¥未定	ノスタルジア	¥1,800
プロ野球スーパーリーグ	¥未定	魔法の少女シルキーリップ	¥4,800
アイルロード	¥5,200	ルナ・ザ・シルバースター	¥5,200

☆スペースハリアーⅡ☆大魔界村☆ダブルドラゴンⅡ☆バトルマニア☆北斗の拳◎全品各2,200円

★ウィップラッシュ ¥600
★紫禁城 ¥1,200
★ジノーグ……¥1,500
★デックトレイシー¥1,000
★バハムート戦記 ¥1,500
★セイントソード ¥1,500
★究極タイガー ¥1,500
★ヴァーミリオン ¥600
★エレメンタルマスター ¥1,500
★シャイニング&ダグネス¥1,500
★TEL・TELスタジアム¥1,800
★フェリオス……¥600
★レンターヒーロー……¥1,500
★M・J・ムーンウォーカー¥1,500
★フォーゴットンワールズ ¥1,800
★JUJU伝説 ¥1,500
★太平記(NHK) ¥1,500
★トージャーム&アール ¥1,800
★スーパーサンダーブレイトード¥1,800
★ワードナーの森 ¥1,500
★ガイアレス ¥1,500
★火激……¥1,000
★スタークルーザ……¥1,500
★達人(TATSUJIN)·¥1,800
★ファンタシースターⅢ ¥1,000
★モンスターレアー ¥600
★ワニワニワールド……¥1,000
★グラダナ……¥600
★スーパーエアーウルフ¥1,500
★ダーウイン4081 ¥600
★ファーストテストワン ¥1,500
★ジェルマスター ¥1,200
★ヘビーユニット ¥1,500
★魔物ハンター妖子¥1,500今月限り★★★★★★★★★★★★★★★

GAME・GEAR ¥12,800
基本配送料 ¥800

タイトル	価格	タイトル	価格
バットマンリターンズ 10/23	¥2,800	A・セナ・モナコGPⅡ	¥2,600
シャダムクルセイダー 9/18	¥ ☎	アーリエル	¥2,400
ファンタシスター外伝 10/2	¥3,200	エアリアル アサルト	¥2,600
チャックロック 10/30	¥2,800	エイリアンシンドローム	¥2,200
オリンピックゴールド	¥2,400	がんばれゴルビー!	¥800
炎の闘球児ドッジ弾平	¥2,200	キネティックコネクション	¥2,400

タイトル	価格	タイトル	価格
クニちゃんのゲーム天国	¥1,400	超プロ野球'92	¥2,200
ザ・プロ野球'91	¥600	ドナルドのラッキータイム	¥1,600
ザ・GG忍	¥1,600	忍者外伝	¥1,800
スーパーモナコGP	¥1,200	パット&パター	¥1,200
スペースハリアー	¥2,200	ひょっこりひょうたん島	¥2,200
ソニック・ザ・ヘッジホック	¥2,200	マジカルパズル・ポピルズ	¥1,800

●広告の価格は通信販売の価格です。店頭価格は店頭で発売いたします。(広告有効期間9月末日まで)

"ウッソー! またハズレソフトを買っちゃった、グヤジー"こんな経験おまへんか?

☎0990-30-0038番にお電話ください。(情報料・都内1分間約40円)

ゲームバンクのテレホンサービスは、皆さんの知りたいゲームに関する情報を正確に、より早く提供する番組です。たとえば!◎全機種のゲームソフトを総合した予約の人気順位◎専門誌も知らないマル秘の特ダネ裏話などの情報。君の欲しいゲームソフトが当たるクイズもあるよ!番組の最後のキーワード・希望ソフト名と番組を聞いた月日をハガキに書いてゲームバンクに送ってネ。締切りは毎月25日だよ!ただし毎月応募総数500名様で締切ります。抽選の上で毎月5名様に、ご希望のソフトをあげちゃうよ!当選者の発表は賞品の発送をもって換えさせてね。ゲームバンクのテレホンサービスは貴方の貴重な情報源です。(提供番組の内容は毎週月曜日に変更いたします)〒175 東京都板橋区高島平9-1-9 ゲームバンクテレホンサービス係まで

アンケートハガキの書き方1-2-3

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例

よい例

悪い例

※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

（例1）
年齢12歳の場合

（例2）
これから買いたいと思っているゲームはなんですか？（031のとき）

❶ 性別

①男性
②女性

※❷ 年齢

❸ 学校・職業

①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬公務員 ⑭自由業 ⑮アルバイト ⑯主婦 ⑰無職 ⑱その他

※❹ MDソフトの所有本数は？

❺ よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信 ②ファミリーコンピュータマガジン ③月刊PCエンジン ④マル勝PCエンジン ⑤TheスーパーファミコンPCエンジン ⑥メガドライブFAN ⑦ログイン ⑧コンプティーク ⑨HIPPON SUPER ⑩マル勝メガドライブ ⑪その他

❻ 本誌で面白かった記事を5つ下からあげてください。

❼ 本誌で面白くなかった記事を5つまであげてください。

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④ニュース＆インフォメーション
⑤BE MEGA NEW VIDEO GAMES
⑥GENESIS INFORMATION
⑦BEメガCM探偵団
⑧BE MEGA RACING FREAK
⑨続報！ ソニック2
⑩新作スクランブル
⑪フランス特派員募集
⑫レミングス
⑬Junker's High
⑭提督の決断
⑮ぴーぷるランド
⑯シムス通信
⑰ソニック通信
⑱セガファルコム通信
⑲マルチメディア宣言
⑳BEメガパラノ帝国
㉑ランドストーカー
㉒チキチキボーイズ
㉓クライング
㉔メタルファング
㉕エアーマネジメント
㉖スーパーH.Q.
㉗クライマックス絶頂王国
㉘本音で迫るゲーム業界
㉙くぎづけ！ゲーム体験記
㉚サードパーティーやりたい放題
㉛特集 シューティングエクスタシー
㉜ファイナルファイト OF MEGA-CD
㉝プロ野球スーパーリーグCD
㉞聖魔伝説3×3EYES
㉟シルフィード
㊱BLACK HOLE ASSAULT
㊲ぎゅわんぶらあ自己中心派2
㊳ゆみみみっくす
㊴タイムギャル
㊵電忍アレスタ
㊶AYA
㊷ジャガー
㊸OH！ NEOGEO
㊹BEEP！ GAMEGEAR
㊺TERA COMMUNICATION
㊻サンダーバーズARE GO GO！
㊼BEメガ裏技リーグ
㊽BINARY ANALYSIS/ 渋谷洋一
㊾付録 ヴィクセン357

❽ ゲームのため（ハード、ソフト、雑誌等）に使えるお金は1カ月平均いくらですか

①自分のお金は使わない
② 500円未満
③ 1,000円まで
④ 3,000円まで
⑤ 5,000円まで
⑥ 7,000円まで
⑦ 10,000円まで
⑧ 15,000円まで
⑨ 20,000円まで
⑩ 20,000円以上

❾ あなたがもっているマシンを教えてください（いくつでも）

①メガドライブ
②ファミコン
③PCエンジン
④PCエンジンCD-ROM2（DUOを含む）
⑤スーパーファミコン
⑥NEOGEO
⑦ゲームボーイ
⑧ゲームギア
⑨MEGA-CD
⑩PC-9801シリーズ
⑪X68000シリーズ
⑫FMタウンズ
⑬TERA DRIVE
⑭WONDERMEGA
⑮その他

※❿ これから一番買いたいと思っているゲームは何ですか（下から1つだけを選んで、3ケタのナンバーを使って答えてください。）

001 提督の決断
002 キングサーモン
003 チェルノブ
004 ランドストーカー～皇帝の財宝
005 機動警察パトレイバー
006 Junker's High
007 スーパーH.Q
008 CRYING
009 忍者外伝
010 ヴィクセン357
011 エアーマネジメント
012 サイドポケット
013 レミングス
014 ランパート
015 ミッキー＆ドナルド
016 G-LOC
017 ガントレット
018 パワーアスリート
019 マジンサーガ
020 R.B.I.4ベースボール
021 魔天の創滅
022 Cal.50
023 中嶋悟F-1 スーパーライセンス
024 ゼノン2
025 GODS
026 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
027 スティルタローンズ
028 キャプテンアメリカ アンド ジ アドベンチャーズ
029 ロードライアット
030 ブギウギボーリング
031 騎士伝説
032 ゴールデンアックスIII
033 ファンタシースターIV
034 ベアナックルII
035 パチンコクーニャン
036 ザ・スーパー忍2
037 メガロマニア
038 F-1コンストラクターズ
039 メタルファング
040 スラップファイトMD
041 天空烈伝武蔵
042 沈黙の艦隊
043 ボールジャックス
044 プリンス・オブ・ペルシャ
045 ライズ オブ ザ ドラゴン
046 ぷよぷよ
047 ワンダードック
048 ダークウイザード
049 ブライ 八玉の勇士伝説
050 電忍アレスタ
051 カプコンのクイズ殿様の野望
052 ポップンランド
053 アークス1・II・III
054 Aランクサンダー
055 テラフォーミング
056 アフターバーナーIII
057 プロ野球'92
058 PRESENCEノスタルジアII
059 銀河鉄道999
060 Vay～流星の鎧
061 聖魔伝説「3×3EYES」
062 天舞メガCDスペシャル
063 デバステイター
064 ファイナルファイト OF MEGA-CD
065 シルフィード
066 ウイングコマンダー
067 サイボーグ009
068 スイッチ
069 マイトアンドマジックIII
070 幻影都市
071 タイムギャル
072 BLACK HOLE ASSAULT
073 シムアース
074 ナイトストライカー
075 モンキー・アイランド
076 シュヴァルツシルト
077 アルスラーン戦記
078 笑ゥせぇるすまん
079 ニンジャウォリアーズ
080 パワードリフト
081 ウルフチャイルド
082 ぎゅわんぶらあ自己中心派2
083 ゆみみみっくす
084 IIIRD WORLD WAR
085 AYA
086 大封神伝
087 メリーゴーランド
088 バットマンリターンズ

特集

SHOOTING ECSTASY

シューティング エクスタシー

近頃ゲーム業界では、"大作" といえばRPGのことを指し、SHTやACTは軒並みかつての勢いを失いつつある。ACTはRPG的要素という大義名分をその内に取り入れることにより、生きながらえようとしているが、SHTは独自の道を貫いている。ゲームを昔から支えてきたSHTが、いまなぜ雌伏の時を迎えているのか。この特集は本来SHTがもっている面白さ "快感""悦楽" にスポットを当て、他機種以上にSHTに力を入れているメガドライブ新作SHTの光と影ぶりを浮き彫りにする。

SHOOTING GAMES 快楽探求

by 渋谷洋一

今、最も冷え切ったジャンル。それはシューティングだ。ここ数年、まったくヒットがない。'78年にタイトーの「スペースインベーダー」が発売された。それは〝狙い〟〝撃つ〟という古典的なシューティングゲームだ。そのシューティングに人々は魅了され、空前絶後の大ブームを呼んだ。その大ブームに便乗しようといくつもの会社がゲーム業界に参入した。まさに「インベーダー」はゲーム業界のビッグバン。スナックのおねーちゃんたちから〝いんべーだー大尽〟なんて呼ばれる、ブームに便乗してひと儲けした人間が、当時の夜の銀座には、たくさん横行していた。

そんな大ヒット後、シューティングはゲームセンターの花形ジャンル。どのメーカーもシューティングを作ったし、シューティングが上手いプレイヤーはオールラウンドにゲームが上手かった。その後、横スクロールや連射型シューティングやらが登場する。さらに数年後は、２人同時プレイ、オプション装備、高速全方向スクロールなど多種多様化の時代を迎え、'87年には第２次シューティングブームを迎えるほどの各社の熱気を、その充実したゲームに見ることができた。だが、'90年セイブ開発「雷電」を最後に、シューティングは冬の時代を迎えた。一体これはどうしたことか。ＲＰＧボケにアクパズ猿娘に、格闘バカ。そんなゲームやっているヒマはないぞ。スティックを握れ!! シューティングだっ!!

シューティングはSEXだ

なんと豪快な意見だろう。だがこの言葉が、ロングランヒットを現在も更新中のピュア・シューティングゲーム「雷電」の生みの親、セイブ開発社長の浜田氏の言葉だということを知ると、グッと大きな説得力をもってくる。

浜田氏の言葉を借りると、シューティングゲームの流れはおおまかにいって、ザコキャラを軽くあしらう序盤は、前戯に値するという。そしてゲームも中盤となると、敵も堅くなり、倒すには連射が必要になってくる。その連射という動作はピストン運動にあたると同氏はいう。たしかに連射で敵を一掃するのはスカッとするし、長くやっていれば疲れて苦しい半面、流れ落ちる汗はとても気持ちいいのだ。

そしてついにボスの登場。連射も一層激しくなる。堅い大ボスとの熱い戦いは、エクスタシーちょい手前だ。息を止めて、連射、連射、連射。ボスは真っ赤になり、爆発。その瞬間、プレイヤーは思わずハッとする。そのハッとしたときがオーガズムの瞬間だ。

シューティングゲームのゲームバランスを取るということは、気を抜いた瞬間＝愛撫、連射＝ピストン運動、ボスとの戦闘＝オーガズムに導く興奮の高まりであり、気持ちのいいシューティングは、気持ちのいいＳＥＸを組み立てるに等しい。前戯と連射運動とその複合をどういう順序でどれくらいやるか。ボスとの熱い戦闘はクライマックス。どれほど興奮させ、盛り上げさせるか。連射をすれば呼吸も苦しくなり、血圧も脈拍も上がってくる。緊張と興奮に耐え、そして迎かえるフィニッシュ。あのハッとするような解放感の瞬間をどこにもってくるか。長すぎても短すぎてもダメ。早すぎても遅すぎてもダメ。気持ちのいいゲームを作り上げるのは、とても奥の深い作業なのだ。経験の浅い若造ではダメだ。やはり百戦錬磨の浜田氏だからこそ、あの絶妙なゲームバランスが導き出されたのではないだろうか。

ピュアなシューティングゲームを作りたかったとは、プログラマーの川口氏。「雷電」は斬新なフィーチャーもなければ、画期的なシステムもない。新しい要素がなにもない。基本に立ち戻ったピュアなシューティングだ。'87年には各メーカーから、斬新でマニアックなシューティングがいくつも発売された。回転拡大機能を搭載したコナミ「Ａ-ＪＡＸ」。エログロのグラフィックに独特なフォース操作の、アイレム「Ｒ-ＴＹＰＥ」。大型きょう体３画面モニター、ボディソニックのタイトー「ダライアス」。どれもがとても充実した画期的なものだったが、ゲームはどんどんマニアックになっていった。お客はどういうシューティングを望んでいるのだろう。その解答は「雷電」のロングヒットにある。

EPOCH-MAKING SHOOTING GAMES 歴史概要

ここにアーケードゲームを中心としたシューティングゲームの歴史、その概要を参考までに掲載する。往年の情熱を注ぎ込んだゲームはどれくらいあるか、さあ数えてみよう。

'78年 タイトー「スペースインベーダー」
空前絶後の大ブーム、一大社会現象を巻き起した伝説的大ヒットゲーム。

'79年 ナムコ「ギャラクシアン」
美しいグラフィックと流麗な動きで、まさにポストインベーダーの大本命。

'80年 日本物産「ムーンクレスタ」
ギャラクシアンのハードを改造して作られた、自機が合体するゲーム。

'80年 ウィリアムス「ディフェンダー」
流麗な操作を必要とし可能にするーレバー５ボタンの操作パネル。

'81年 コナミ「スクランブル」
横スクロールシューティングの祖先。後進のゲームに多大な影響を与える。

'81年 ナムコ「ギャラガ」
古典的シューティングの代表。何年にも渡るロングランヒットを記録。

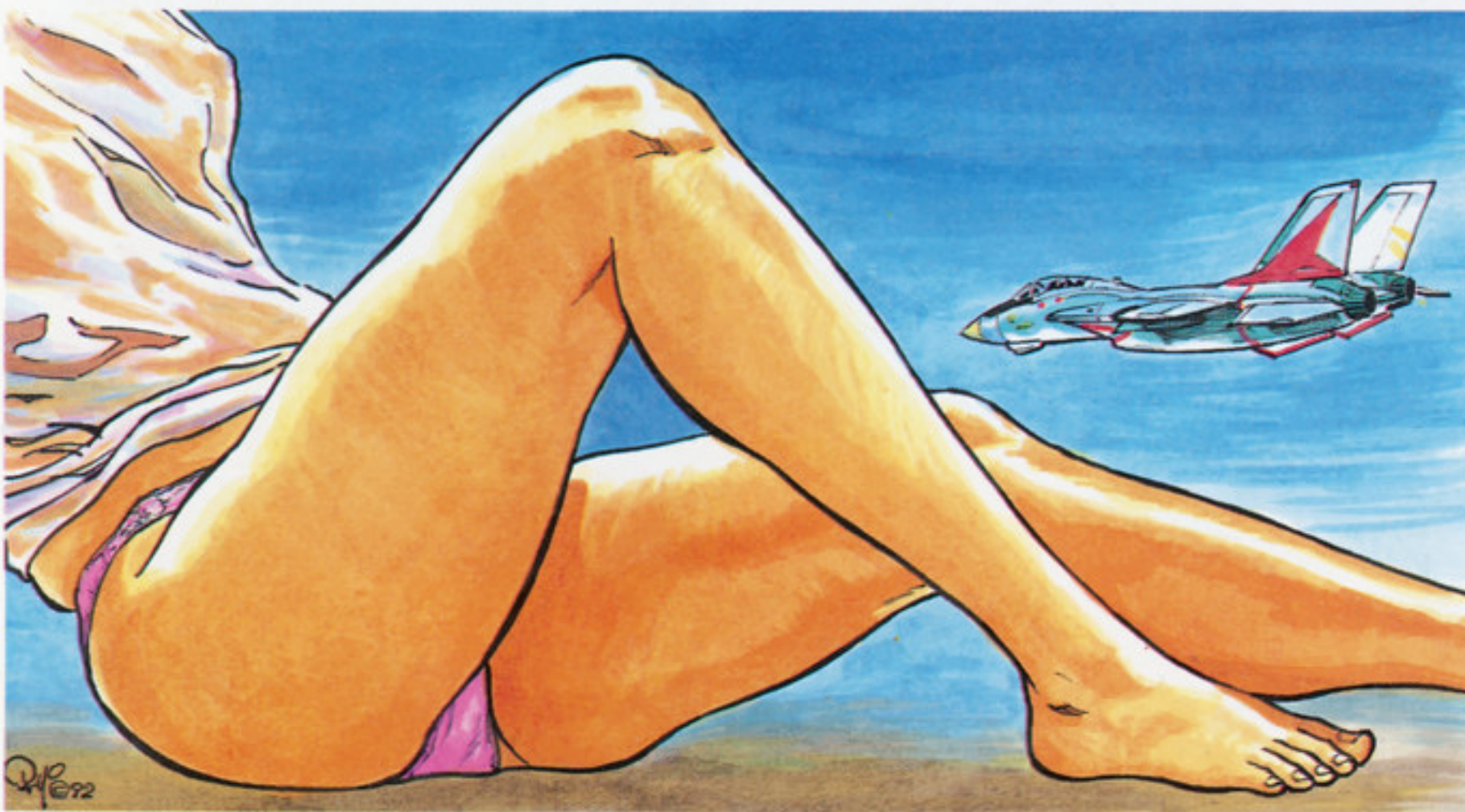
'82年 コナミ「タイムパイロット」
キャラのアニメパターンが多く、それまでにないスムーズな動きを表現。

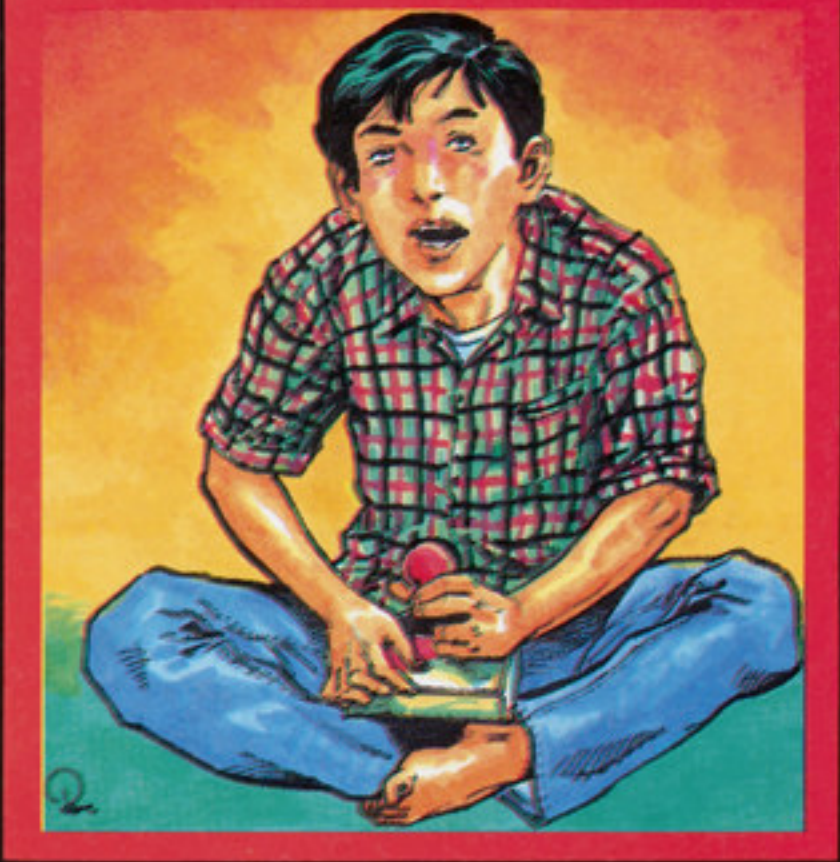
自機に己の魂を滑べり込ませろ

私はシューティングは単なるゲームとしてではなく、己の能力を高めるためのトレーニングマシンとしてつき合ってきた。脳を、脊髄を、神経を鍛えるべく、己の反応速度の限界と日夜戦い続けた。するとどうだろう？ゲームが上手くなるのは当然として、動態視力、瞬間視力、連射速度、そしてとりわけ反射神経が鋭く、研ぎすまされるのが感じられてきた。神経細胞にうっすらと神経伝達物質ドーパミン類が絡みついてるようだ。ゲーム中、とくに己の反応速度の限界を超えるような戦闘状態のなかでは、単純にいってしまえば、ハイ状態になる。副腎からアドレナリンがしこたま放出され、脳内麻薬様物質エンドルフィンがA10快感神経を刺激する。

狙い撃ち、ヒット。覆いつくす敵の弾幕をかいくぐる。一瞬だが、連続的な流麗な操作が必要だ。撃って撃って撃ちまくる。高速の戦闘であればあるほど、興奮と緊張は高まっていく。自分でもハッとしてしまうような反応速度の限界を超えた避け、その連続。そんな向上心の塊から生まれる快感は、受身のままでは絶対に体感することができない。自然に湧き出るエンドルフィンではなく、自分が作り出す純度の高いエンドルフィン。これがシューティングゲーム・ハイだ。

だが、もちろんすべてのシューティングゲームがハイになれるとは限らない。いくらプレイしたところで、何の足しにもならない時間のムダゲームってのが結構多いからだ。たとえば、敵やフィーチャーの出現パターンが、一定の覚えるゲーム。これは反応速度を高めるのではなく、記憶力、学習能力を高めるもので、それによる快感はやはりたかがしれている。自機の速度が著しく遅いゲームや、当たり判定がデカイ大味なゲーム、自機がでかくって弾の避けようがないトホホゲームなど、プレイすればするほど、時間のムダ。人生のムダ遣いになるゲームは山ほど発売されているので、貴方が快感の探求者であればあるほど購入の際には注意が必要だ。

反応速度を高め精神的高揚を味わうなら、ウィリアムズ「ディフェンダー」が最適。アメリカ海軍の戦艦や空母のゲームコーナーには必ずといっていいほど置かれているゲームだ。一体それが何を意味するのか考えてくれ。

interface JOYSTICK ～動かせ喜悦の棒～

人とゲームマシンのインターフェイス。それはジョイスティックだ。貴方がシューティングゲームの神髄を極めようとしているなら、コスト削減が目的の貧乏臭くてダッセェー、ジョイパッドなんか捨て、自分でジョイスティックを作ることを薦める。自分に合ったジョイスティックを作ることで、ゲームプレイは飛躍的にキレのある冴えたものになるだろう。ケースはズシリと重いグラつかないものがいい。レバーとボタンは業務用、精密なのがベスト。レバーは斜めにもしっかり入るものでなくてはダメ。グニャグニャしたものは最悪。ボールの大きさは手の大きさに合わせる。棒は手に合わせてできるだけ短くする。ストロークが短ければロスは少ない。ボタンは接点がガラス管に入ったものがいい。そうでなければ接点の抵抗を常に計り、少しでも抵抗があれば掃除しよう。絶対的な連射数に差が出てくるからだ。さあ、ナノセカンド単位の激しい世界へ殴り込みだ。

'82年 セガ「ザクソン」
3Dシューティング。立体的な操作は難しいがアメリカでは大ヒット。

'83年 ナムコ「ゼビウス」
グラデーションの美しいグラフィックで登場。神秘的な魅力で大ヒット。

'84年 テーカン「スターフォース」
連射が重要なシューティング。上下二層のフィールドも斬新だった。

'84年 ジャレコ「エクセリオン」
慣性が働くリアルなシューティング。操作に慣れれば慣性が気持ちいい。

'85年 コナミ「グラディウス」

横スクロールシューティングの決定的名作。オプションとパワーアップが画期的。

'85年 コナミ「ツインビー」
二人同時プレイの楽しさを存分に楽しめる痛快コンビシューティング。

'86年 セガ「ファンタジーゾーン」
それまでのハードとは一線を画し、グラフィック、サウンドとも充実。

'87年 東亜プラン／タイトー「究極タイガー」
リアルなグラフィックとこれまでにない難易度で登場。定番シリーズ。

'87年 アイレム「R-TYPE」
エログロのグラフィック。フォースの独特な操作感が素晴らしい。

'87年 コナミ「A-JAX」
回転拡大縮小機能をハードに搭載。新しい仕掛けに目を見張った。

'87年 タイトー「ダライアス」
3画面モニター、大型きょう体ボディソニックシートが大迫力。

'90年 セイブ開発／テクモ「雷電」
ロングランヒットを現在も更新中の基本に忠実なピュアシューティング。

'92年 東亜プラン「達人王」
激しい連射を必須とした東亜のシューティングもついに連射機能つきに。

MD最新SHTのイキどころ

グレイランサー

●メサイヤ
●発売中
●8,300円 8M

自機のパイロットが19歳の女の子ということと、7種類から選択できるガンナーシステムがクローズアップされている「グレイランサー」。しかし、その選択もシューティングの本質にはまったく変えることはない。パイロットが女の子だからって敵が手加減してくれるわけでもないし、雰囲気が華やかになるってもんでもない。厳しいときは厳しい。

このゲーム最大の特徴は、敵弾がとても小さいこと。自機の縮尺から考えれば納得できる大きさだが、やはりテレビ画面の塵にしか見えないっていうのは、ちょっとツライ。しかし、小さな弾を紙一重で避ける。幸か不幸か、オプション的存在のガンナーは弾を防げない。敵の弾は自分で避けなければ終わってしまうのだ。ムダ弾を撃たずに敵弾を避け、十分引きつけてから敵を倒す。ここに「グレイランサー」の真の楽しみ方があるのだ。

敵弾と背景の区別がつかなかったりすることも。自分の攻撃を減らし、弾避けに徹するのも美しくていい。

じつは主人公の女の子は、父親を助けに行くらしいが、SHT本来の面白さとはチト遠かったりする。

「助けに行くわ！もう少しよ！」

女は度胸！ 敵のイジメに耐えろ

メーカーから一言
コンセプトは色々あるが、最近の標準的SHTとは多少なりとも異なる方向性になったと思う。

快楽度数 80

シルフィード

●ゲームアーツ
●発売日未定
●価格未定 CD

あの名作パソコンシューティング「シルフィード」から6年あまり、その名作がMEGA-CDで帰ってくる。といってもかつてのパソコン版をイメージすると大間違いだ。今回の「シルフィード」は、もちろんMEGA-CD オリジナルであり、そのノリはアーケードのバーチャリティを感じさせるポリゴン系シューティングのそれだ。MEGA-CDのハードを存分に生かし、自機および敵は、ポリゴンで表示。さらに背景の地形はフラクタル画像を使用している。そのリアルな表現は、今までの家庭用ゲームマシンの感覚とは、まさに一線を画するリアルさである。ビジュアルのインパクトだけでも一見の価値ありだ。

リアルに見えすぎちゃって困るの

メーカーから一言
フラクタル等の新しいCGテクノロジーや緻密な映像と動画スピードに期待してほしい。

スティル写真では実感できないが、実際に滑らかに動いている様は感動的ですらある。

MEGA-DRIVE SHOOTING GAMES 歴史を紐解く

メガドライブの歴史はわずか4年だが、発売されたSHTはすでに50本近くになる。全体では230本あまりということは、20%以上がSHTというわけだ。そんなメガドラの重鎮SHT様の歴史を、ちょっと振り返ってみよう。

フォゴットンワールズ
360°すべての方向に撃てる異色作。2人協力プレイの意義が大きい。

カース
マイクロネットの第一弾。背景のカクカクしたスクロールが目にツライ。

スーパーサンダーブレード
トップビューと3D面が交互に展開する、アーケードからの移植版。

スペースハリアーII
キャラを一新した、アーケードからの移植。3D表示に迫力がある。

THUNDER FORCE II MD
テクノソフトの参入第一弾。2タイプの面が交互に楽しめる。

TATSUJIN
初期のソフトながら移植度はすごいが、難易度がアーケード版より高い。

エアダイバー
操縦席からの視点がウリのドッグファイトもの。ボスとの対決もあり。

THUNDER FORCE IV

●テクノソフト
●発売中
●8,800円 8M

前作の「THUNDER FORCEIII」あたりから、画面がハデになり、仕掛けやＢＧＭも豊富になった。とにかくスゴイと思える要素が増えたのだ。これらの要素こそ、「THUNDER FORCE」をただの難しいゲームではなく、気持ちいいゲームにしている最大の理由だ。前作で見られたラインスクロールなどの技術に加え、今回はさらに奥行きを感じさせるための努力もなされている。

ゲーム自体も、もちろん死ぬほどの難しさなのだが、何度もプレイしているうちに、自然とパターンのようなものがつかめる。最初はあんなに難しいと感じた場面も、10回も遊べばある程度は進んでいる。この征服感にも似た感覚は気持ちいい。たとえ、エンディングまでたどりつけないとしても、その途中までの道のりだけで敗北感と征服感という表裏一体の感覚を味あわせてくれるだろう。

とにかく、遊ぶたびに成長する自分を感じられるのはうれしい。ただ、逆に自分の物忘れの激しさとバカさ加減を痛感することもある。

飛行艇が次々来襲！知らなければ、まず避け切れないだろう。

このゲームの誘導弾を振り切れれば、どのゲームでもＯＫ。

最近は、どのゲームでもお目見えする巨大戦艦。お約束のボスだ。

SMのMの気持ちがわかってくる

メーカーから一言
前作よりレベルアップを感じさせ、失望させません。テクノらしさを満喫してください。

快楽度数 82

テラフォーミング(仮称)

●パック・イン・ビデオ
●11〜12月発売予定
●6,800円 CD

すでに発売されているＰＣ版とはまったく違ったゲームになる「テラフォーミング(仮称)」。ゲームとして、どんな構成になっていくのか具体的になっていないが、いちばんの注目といえばシド・ミードのデザインするその世界。敵キャラから背景にいたるまで彼がデザインしているわけだから、「このやろ、シド・ミード！」などと、その奇才の名を叫びつつ撃ちまくるというのも一興かもしれない。世界観などさして必要ないジャンルだが、彼のデザインがキチンと反映されればトリップできるかも。

メーカーから一言
ＰＣ版とは異なったゲームです。同一ステージでも自機の移動のしかたにより、違った構成を楽しめますよ。

宇宙へ進出する人類だが、その背景には汚染や環境破壊といった現在我々が直面している課題も潜んでいるのだ。

近未来のなさそでありそな世界。それがシド・ミードのデザインで如実に表現されているのだ。

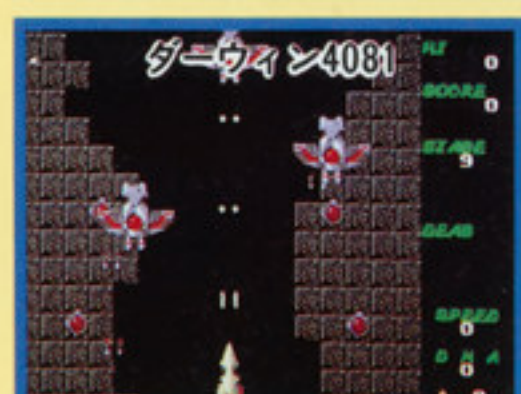
シド・ミードの世界を実体験する

アフターバーナーII
細かい差異はあるが、「電波移植」の名に恥じない完成度を誇っている。

ウイップラッシュ
ヨーヨーのように飛ぶパワークローで敵を倒す。難易度はかなり高い。

大旋風
東亜プラン作品の移植版。ボムや護衛として使えるヘルパーが特徴だ。

XDR
ユニパックの最初で最後の作品。パワーアップがグラディウス風。

インセクターX
登場キャラがすべて昆虫という変わった作品。虫嫌いには鳥肌モノか？

ダーウィン4081
アイテムで自機が進化、突然変異などでさまざまに変化する異色作品。

THUNDER FORCE III
完全に学習型の作品。各面のボスや演出はなかなかインパクトが高い。

フェリオス
まさに溜め撃ち重視の作品。面クリアごとにアルテミスが拝める。

スペースインベーダー90
懐かしのゲームをリメイクしたもの。横画面なので弾よけがキビしい。

ヘルファイアー
射撃方向を状況に合わせて４種類から選択。もとは東亜プランの作品。

サンダーストームFX

●ウルフ・チーム
●発売中
●7,800円 CD

ＬＤを使ったゲームが流行ったのは６～７年前だろうか。しかし当然のことながら、プレイヤーが干渉できる幅が狭すぎたため、いつの間にやらすたれてしまった。当時のビデオゲームの画像では、お世辞にも世界観など感じられなかった。しかしＬＤでデモを効果的に使うことで、かなりイメージが広がったと思う。こういった画質は現在でも十分魅力的である。今思うと、アニメを見ていただけのような気もするが、それが妙に気持ちいい。「サンダーストーム」のような戦闘ものは、実写のような生々しさはない。だからためらうことなく、思い切りバルカン砲やミサイルを撃ちまくれる。アニメを実際に操作できる面白さもあった。また、当時遊びまくった人には、あのゲームを所有できるうれしさもあるハズだ。こればかりは当時を知らない人には申し訳ないが、何ものにもかえ難い快感だ。

最初のニューヨーク。自由の女神を撃っているわけではないけど、なんか破壊工作員気分。

突然浮上してくる潜水艦を避ける。避けないと追突するぞ。

THUNDER STORM FX
PUSH START BUTTON
PRESENTED BY WOLF TEAM
© 1992 DATA EAST CORP./TELENET JAPAN

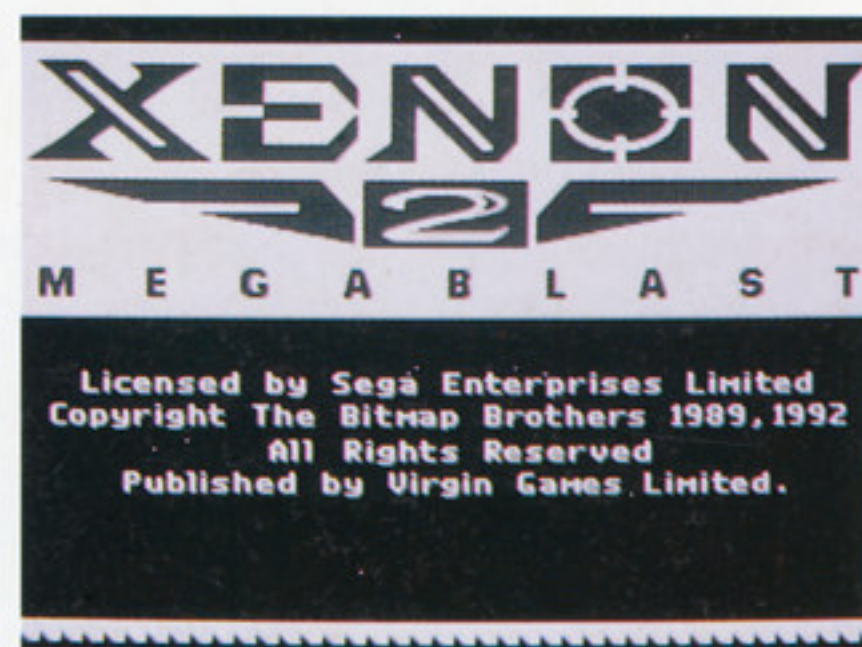
メーカーから一言：ヴァーチャリティが３Ｄであるという固定観念にとらわれることなく、音、操作、演出を追求していく。

快楽度数 82

いまだから新しい、いまでも新しい

ゼノン2

●PCMコンプリート
●12月4日発売
●9,800円 8M

「ゼノン２」はナゼ人気があるのか。それは音楽がイカスからにほかならない。当時イギリスで流行していたアシッドハウスバンド〝BOMB THE BASS〟のヒット曲を、大胆にもゲームに採用してしまったのだが、これが懐かしくも気持ちいい感覚を生んだ。アシッドハウスってやつは、早い話がテクノミュージックなのだ。「ゼノン２」は、ゲームにテクノミュージックのソリッドなビートが合うことを再認識させたのだ。なぜ〝再〟認識かって？　以前にもあったでしょ、「ゼビウス」という名作が。「ゼノン２」は、ゲームで遊ぶ面白さだけでなく、ゲームで感じる快感を教えてくれた。

本国のアメリカより、イギリスで人気のコンピュータAMIGAで発売されていた「ゼノン２」。いい味がそのまま移植されている。

XENON 2
MEGABLAST
Licensed by Sega Enterprises Limited
Copyright The Bitmap Brothers 1989,1992
All Rights Reserved
Published by Virgin Games Limited.

快楽度数 76

英国発、感じるゲーム

バーニングフォース
未来の女子大生が、卒業をかけて戦闘試験を受けるという設定だ。

鮫！鮫！鮫！
東亜プランの参入第一弾。ファイヤーの最強段階は一見の価値あり。

エレメンタルマスター
THUNDER FORCEIIIを縦シューにした感じ。効果音もグー。

デンジャラスシード
戦闘結果によってステージ進行が分岐する、３機合体シューティング。

スタークルーザー
本格的なポリゴン処理による宇宙での戦闘が、見る者を狂喜させる。

アローフラッシュ
セガのオリジナルSHTにしては普通すぎて、いささか地味である。

グラナダ
タンクSHTをパソコンから移植したもの。ボスとの一騎討ちは白熱。

アトミック・ロボキッド
金属的なキャラと、画面に収まりきらないほどデカいボスが特徴。

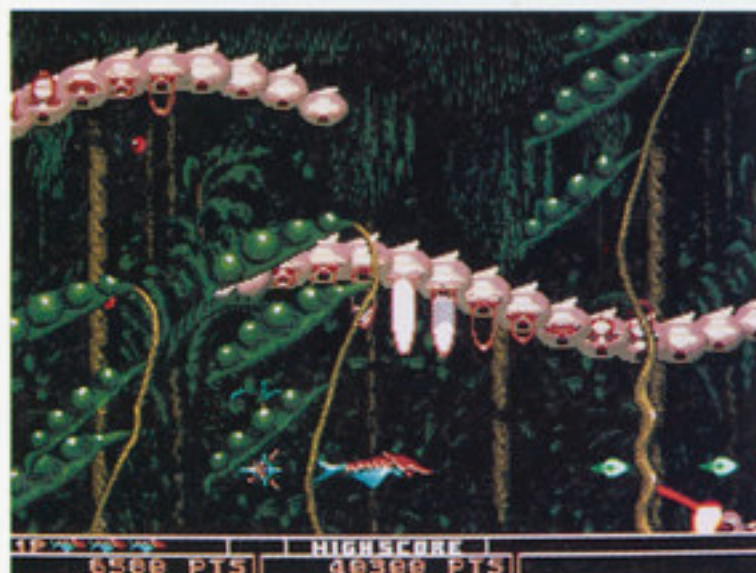
ダライアスII
サードパーティー初の８Ｍソフト。感覚はかなりアーケード版に忠実。

武者アレスタ
和風キャラが新鮮なコンパイルSHT。疑似拡大処理などの小技もナイス。

CRYING〜亜生命戦争

●セガ
●10月30日発売
●価格未定 8M

このゲームはシューティングの基本ともいえるパワーアップや破壊のバランスを考慮して作られているが、それに増して見る人の心を捉えて離さないのは、敵キャラクターのグロさだ。〝遺伝子工場の破壊によって生態系が狂った〞というプレストーリーがあるように、登場する敵キャラは昆虫や寄生虫などをもとにしたグロテスクなデザインになっている。

このようなデザインは、普通に考えれば気持ちいいというより〝気持ち悪い〞ということになる。しかし、映画の世界でも「エイリアン」シリーズやスプラッターものにファンがいるように、気持ち悪いから気持ちよさを感じる人もいるだろうし、そういったキャラクターを倒すという行為が、抑圧されている原始的な感覚を刺激しているともいえるのではないだろうか？　おいしそうな魚類もいるが、基本的には食欲の湧かないものばかり。こんなやつらを撃っても良心が痛むことなく、十分殺戮や壊滅でうっぷんをはらすことができる。

2人同時プレイという、最近のゲームにはなかなか見られないシステムも搭載。

快楽度数 80

目をつむりながらゴキちゃんを叩く感覚

電忍アレスタ

●コンパイル
●10月下旬発売
●価格未定 CD

「電忍アレスタ」は、敵弾をよけて楽しむゲームではないことは確かだ。アイテムをバキバキ取って装備を最強状態にする。そのうえで破壊できるものはなんでも破壊していく。このような快感を得ることができるゲーム。「電忍アレスタ」には偶然に敵を倒せる爆柳鳳仙花という、小型爆雷を撒き散らす武器がある。この武器でどれだけ敵を壊滅させられるか腕試しってのも、おニューでいいかもしれない。

メーカーから一言

「パワフル」「スピード」「バリエーション」を特徴として、極限のシューティングを目指していきます。

みなぎる力、弾ける若さが爆発する

アフターバーナーIII

●CRI
●11月20日発売
●8,400円 CD

2Dの横スクロールや縦スクロールでは到底味わえないのが、3Dシューティングの一撃必殺の快感である。実際の空中戦においては、何十機と敵機を撃墜するのは不可能。やはり一撃離脱が基本なのだ。「アフターバーナーIII」はそんな戦闘シミュレーションとして、ユーザーの期待に応えてくれるはずだ。やるか、やられるか、そんなシビアな状況のなかで、戦場の恐怖の100分の1でも体験できるかもしれない。

メーカーから一言

オープニングや迫力のBGMなどが、雰囲気を盛り上げ、壮絶で爽快な現代空中戦を満喫できるはずです。

ターゲットを決めたらトコトン

ガイアレス
オプションのWOZを敵にぶつけて攻撃方法を学習させるシステムが斬新。

ジノーグ
おそらく敵のグロさはメガドラで一番だろう。敵弾の多さに泣く……。

究極タイガー
人気作品をトレコが移植。黄色い戦車が話題になった？

ヴェリテックス
エアダイバー以来久々のアスミックSHT。これといった特徴を出せず。

ファイアームスタング
アメリカ軍のムスタングで日独軍を叩く、戦記マニアにはピッタリ？

HEAVY UNIT メガドライブスペシャル
アーケードからのアレンジ移植。ロボット形態と飛行形態を使い分ける。

エアロブラスターズ
大きな特徴はないが、数少ない2P同時もの。アイキャッチがしつこい。

スーパーエアウルフ
同名の海外TVドラマを題材にしたもの。アクションステージもあり。

ゼロウイング
ビームで捕獲した敵を投げつけたり敵弾を防ぐ盾にできる。内容は硬派。

雷電伝説
あの雷電を移植したもの。完成度は高いが、オリジナル面は超ムズ。

陽はまた昇る──SHTの未来

かつて、ゲームといえば〝SHT〟を指す時代があった。ビデオゲームが一般に認知されるもととなったのは「スペースインベーダー」や「ゼビウス」だったし、家庭用ゲーム機の普及に大きく貢献したのもやはりビデオゲームの移植作、つまりはSHTだった。メガドライブにしても、発売当初はそのCPUの特性により、もっとも楽に移植できるSHTにターゲットが絞られていたはずだ。

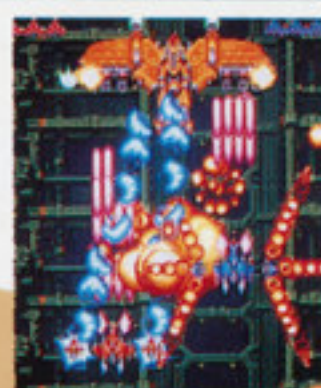
こういったSHTの栄光にかげりが見え始めたのは、発売タイトル数が激増した一昨年ほどからであろう。この頃から、ソフトメーカーは1本で大きく当てるというより、タイトルを増やし、トータルで稼ぐというふうに方向転換していった。それによりゲーム市場のパイ自体は大きくなったものの、1本当たりの本数は激減し、バブル以降、特定のゲームしかヒットしにくい土壌ができあがった。

だが、けっしてメーカーの多くは安易なゲームを作ってきたのではなく、いろいろな試みをしながら雌伏のときを過ごしてきていたのである（読者評価の数字として表れている）。確かに、供給過多でSHTが面白くなくなったという要因はいろいろ考えられる。しかし、SHTはもっともシンプルで、マニュアルいらずで、いつでも始められるし、いつでもやめられる。この手軽なゲームジャンルはほかに比べるものはない。

どこかのメーカーがいっているが、人間に破壊衝動やチャレンジ精神があるかぎり、シューティングは不滅なのだ。新しい波がアーケードから生まれ、家庭用にダウンサイジングされる現在、まだまだSHTは死なない。

年度別SHT勢力の推移

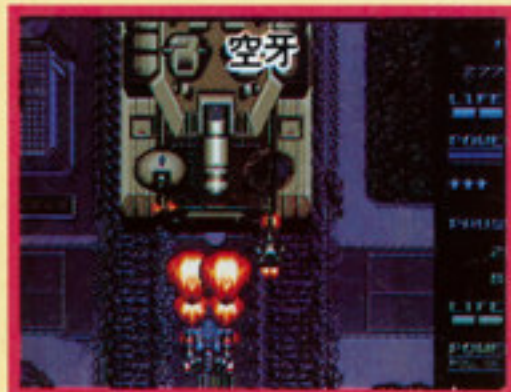
年	SHTの本数	読者レース評価(SHT)	読者レース評価(全体)
'88	2本	5.5866	4.7819
'89	4本	6.0063	6.3198
'90	22本	6.3302	6.2632
'91	14本	6.4962	6.6894
'92	4本	8.4469	7.1895

一方、他機種では……

「パロディウスだ！」（SFC／コナミ）あの達人が帰って来た。ちょっと難易度は下がったがやはり激しい。

「アクスレイ」（SFC／コナミ）

「ソルジャーブレイド」（PC／ハドソン）

明日に賭けるプロフェッショナルたち　メーカーが語るSHTゲームの未来は？

メーカー	コメント
パック・イン・ビデオ	ストーリーをなぞるRPGより、自ら血路を開くSHTを支持するファンもいる。ストIIのような大ヒットで流れが変わる。
ウルフ・チーム	従来のタテ、ヨコのスクロールや、パワーアップという部分から、よりヴァーチャルな視点をもつことが大切だと思う。
東亜プラン	人間の闘争本能を刺激するSHTはバランスよければ必ず楽しい。良作を作って根気よくわかってもらうように努力したい。
ゲームアーツ	SHT本来の緊張感とAVの迫力をもったものがたくさんあれば、もっとSHTの分野が活性化されるはずだ。
CRI	ポリゴンやバーチャリティを取り入れた、3D空間を自由に飛び回れるスピード感溢れる本格的なものを手掛けていきたい。
コンパイル	ワンジャンルずつ制覇を目指し、今後も極限までシューティングを作り続けていきたい。
メサイヤ	現在のノウハウとハードのパワーがあれば、もっと大きなシステム的アイデアを導入したらSHTも不可能ではなくなる。
テクノソフト	これといって確信できるものはありませんが、ユーザーの要望に応え、かつスタッフが全力投球をしていくことだと考えます。

空牙
音声などのサウンド関係が強い。開発はすべてデータイーストによる。

マスターオブウェポン
背景の高速スクロールが印象的な近未来SHT。ボスのデザインがミョー。

ソル・フィース
MEGA-CD最初のSHT。多関節キャラがグリングリンと動きまくる。

スーパーファンタジーゾーン
あの作品の続編的内容。元祖FZと全く同じ音の(本物)BGMが聞ける。

鋼鉄帝国
新生ホット・ビィの傑作。映画的演出とスチームパンクな設定がイカス。

ギャラクシーフォースII
惑星や洞窟を舞台にしたスペースSHT。浮遊感覚はアーケード版に近い。

宇宙戦艦ゴモラ
今は亡きUPL入魂の作品。アーケード版のファンなら必携モノ。

タスクフォースハリアーEX
アーケード版をアレンジ移植。内容は普通だが鮮明な音声に驚かされる。

バトルマニア
ギャルゲーゆえに不当な目で見られているが、じつは隠れた傑作。

ツインクルテール
プレイは忙しいけど、爽快感はなかなかのファンタジックSHT。

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足先に紹介します

ファイナルファイト OF MEGA-CD(仮)

MEGA-CDの台風の目となるか!?

セガ／12月発売予定／価格未定／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 30%　?人プレイ

SFCでは割愛されてしまった部分も、MEGA-CDではバッチリ健在。ファイナルファイトファンの諸君、狂喜乱舞しなさい!!

年末発売に向け着々と開発進行中!!

MEGA-CDの超目玉ソフト、ファイナルファイトの続報が入ったので早速(さっそく)報告するぞ。

前回で紹介したMEGA-CD版の画面写真はキャラが少なくて少々寂(さび)しかったけど、今回はご覧のとおりかなり賑(にぎ)やかになったぞ。注目してほしいのは、敵キャラが4人もいるってことだ。ＳＦＣ版では3人までしか登場しなかっただけに、この差は大きいよね。

また、心配されていた画面のほうも、このとーり納得のいく仕上がりだ。完璧な移植を望んでいる人も、これなら文句はないだろう。ウワサのオリジナル面も、けっこう良さそうだぞ。

地下プロレス面もバッチリ移植!!

おおっ！これが噂のオリジナル面か？　タイムトライアルモードらしいがはたして？

おなじみのキャラ選択画面も完成したぞ。画面の雰囲気もバッチリ移植されてるぜ。

キャラクターに命を吹き込む!!

先月より、はるかにできあがったゲーム画面。グラフィックやサウンドデータはすべて業務用基板からの吸い出しなので、完璧だぞ。気合いの入れ方がハンパじゃないのがうかがえるぜ。こりゃ、完成も近い？

注目

敵が4人もいる！

これはステージ2の地下鉄駅構内付近だが、敵キャラが4人いるのに注目していただきたい。MEGA-CD版はＳＦＣ版を超えるデキだぜ！

コーディーだ

先月は見れなかったコーディーもちゃんとできたぞ。ファンのみなさん、ご安心。

ハガーも

ハガーだって豪快に動いてくれるぞ。ああ、はやく遊びたいぜ。

プロ野球スーパーリーグCD

MEGA-CD初のスポーツものだ!

セガ/10月発売予定/6,800円/SPT/CD-ROM

完成度ゲージ 50% 2人対戦プレイあり

最近のセガの野球ゲームは実名使用がウリだが、今度のはそれだけじゃなく、うれしい配慮がいろいろあるぞ。

すべての選手が実名で登場!

だいぶまえから発売予定リストに載っていながら、なかなかその姿を現さなかった「プロ野球スーパーリーグCD」だが、今回はとうとう作動しているバージョンを取材することができたので、さっそくゲームの概要を説明していこう。

まずタイトルどおり、ゲーム中に登場する全12チームは日本のプロ野球球団だ。もちろん、最近のセガが発表してきた一連の野球ゲームと同じく、すべての球団と選手の名は実名となっているぞ。ちなみに、CDに収められている選手の人数は、1チームにつき25人ずつだ。

そして、打率、防御率などの選手データは'91年のものが収録されている。ここで「どうして今年のデータじゃないの?」と疑問を感じると思うが、じつは今年のデータは、プレイヤーが実際にゲームをした結果が蓄積されていくシステムになっているのだ。つまり、刻一刻と変化していくペナントレースの状況を、君のMEGA-CDのRAMに記録(セーブデータの数は未定)できるってわけ。

また、ゲームのモードは、ペナントレース(試合数は設定可能)、エキシビジョン(2人対戦やコンピュータとの対戦)、観戦モード、シミュレーションモードと、いちおう野球ゲームの基本をおさえた作りになっているぞ。

セパ12球団に加えて、オールスターチームも2つあるのだ。自分で好きなように選手を入れ替えて楽しむのも一興だね。

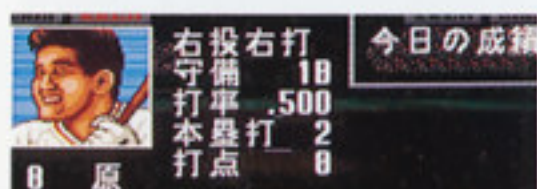
6カ所のなかから球場をセレクトすると、拡大機能でズイッと迫る。ただ、残念ながら球場のほうは実名ではない。そうそう、デーゲームとナイトゲームの選択もあるよ。

守備はコンピュータにまかせるオートモードもあるので、ピッチングに集中したい人はおおいに活用しよう。

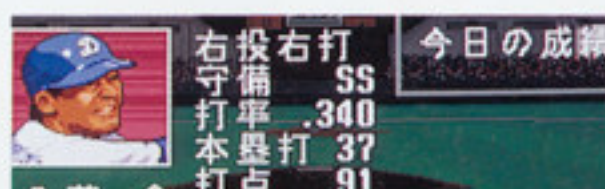
「クラッチヒッター」的に豪華な演出

さて、ここで今回の写真を見て、なにかピンときた読者はいないかな? そう、じつはこのゲーム、ちょっとまえにゲームセンターで稼動していた「クラッチヒッター」みたいな演出が入っているのだよ。

たとえば、選手がバッターボックスに入るときには、本人の顔のグラフィックと、その試合での成績、これまでの打率などが表示されるのだ。

しかも、ファインプレイやきわどいクロスプレイなどの要所にも「クラッチヒッター」で好評だったビジュアルが挿入され、試合をおおいに盛り上げてくれるのだ。このへんのグラフィックはまだ完成していないので、今回は1枚しか掲載できないけど、けっこう期待できそうだぞ。

スパイクで土をザッザッと踏む。まさに「クラッチヒッター」っぽい演出。

全体的な印象は、「スーパーリーグ'91」と「クラッチヒッター」を足したような感じだ。

ボールを打った瞬間は、その方向に画面のアングルが少し動くのだ。なかなか臨場感があっていいぞ。

あの落合のバッティングフォームがよく似ている。ふてぶてしい立ち方もそのままだ?

サウンド関係はまだ入っていないけど、こういう場面もやはり音声つきになるのかな?

クロスプレイではスピーディーにビジュアルに切り替わる。読み込みの待ちはないぞ。

監督として采配を振るう楽しみ

このゲームには、プレイヤーが監督となってチームを勝利に導くシミュレーションモードというものがある。これは、通常は観戦モードのように自動的に試合を進めていき、重要な場面になったら選手に細かく指示を与えるというものだ。ある意味では、普通に野球ゲームをするのとは異なる楽しみ(それとも苦しみか?)が味わえることだろう。

攻撃時の指示はこんな感じ。ちゃんと監督のグラフィックも用意してあるのがニクいね。

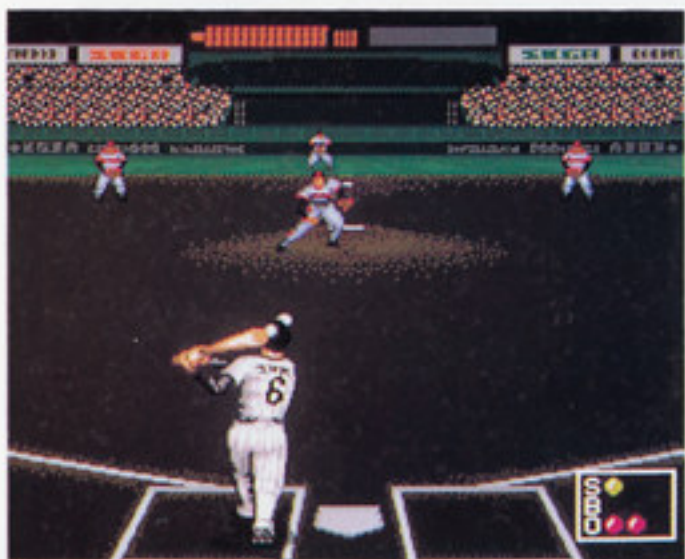
守備側のときもアドバイスを与えてやろう。意外ときめの細かい指示もできるぞ。

このゲームにはコールドというものがないので、いいかげんな監督を演じるとなかなか試合が終わらないことも。

ダテにCDで出すわけじゃない

このゲームは、選手の顔のグラフィックやデータなどを網羅するためにCD作品となったわけだが、それだけでは最近の野球ゲームファンはおろか、MEGA- CDユーザーも納得しないよね。だけど、そんな憂慮はしなくてもいいぞ。「プロ野球スーパーリーグCD」には、さらにすごい特徴があるからね。

その特徴とは、まず1つ目に、各選手にちゃんと本人の背番号がついていることだ。メガドライブカートリッジの「スーパーリーグ'91」を筆頭に、これまでの野球ものは背中がのっぺらで不評を買っていただけに、なかなかうれしい配慮といえるだろう。

そして2つ目は、アクションに特徴のある有名選手の動きを再現していること。

これは、たとえば野茂のトルネード投法やブライアントのスイング、落合のボーッとした立ち方(笑)などがあげられるけど、ほかにも数種類あるそうだ。なんか、今から完成版が楽しみになっちゃうね。

ほら、このとおり。背中にはさんぜんと番号が輝いているのだ。ちょっとしたことだけど、あるとないとでは印象が違ってくるよね。

最近はほとんどの野球ゲームで再現されている野茂の投法。

ブライアントの豪快なスイング。いかにも外国人選手ふうだ。

選手のデータは見たいときに見たいだけ表示

各球団の選手データはメニュー画面の「選手名鑑」のほかに、試合中にも表示させて確認することができる。今回は、そのなかからいくつか掲載しよう。顔のグラフィックがよく描けているでしょ？

清原だ

亀山だ

大久保も

選手データにはスター選手はもちろんのこと、今年の活躍がめざましい選手もちゃんと入っている。阪神の亀山、巨人の大久保のほか、ヤクルトの古田なんかもちゃんといるぞ。

聖魔伝説3×3EYES

謎のノンプレイヤーキャラとは？

セガ／12月発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

発売に近づいてもなかなか新情報が入ってこない「3×3EYES」。今月は少しゲームの核心に触れるぞ？

最近あまり音沙汰のない「3×3EYES」だけど、期待してるみなさんご安心あれ。来月あたりから、そろそろ情報もコンスタントに出てきそうだから、これからが楽しみだぞ。

というわけで、来月以降のツナギというわけじゃないが、今月は気になるNPC（ノンプレイヤーキャラ）について教えよう。左の焔という男のキャラとサティという女の子は、このゲームのために作られたオリジナルキャラで、ゲーム中ではNPCとして登場する。本編のシナリオ展開に深く関わりそうなこの2人、とりあえず発売前に要チェックだぞ。

八雲君、ここは私達にまかせて、早くパイちゃんを！

おもちゃショーで公開されたサンプルでは、原作でおなじみのキャラが大活躍した。本編ではパーティにNPCも参加？

こっちは、なかなか可愛いサティだ。かっこうからしてインド系の人ぽいが…。

8月27日のAMショーで公開されたプロモーション用ビデオの一部がこれだ。

ちょっと映りが悪いけど、ビジュアルはなかなか。次回はもっと新ネタが入るぞ。

NPCで登場するという男性キャラ焔。ツラがまえは悪役っぽいが、はたして本編では、どんな活躍をするのか？

美星は旋風脚を使った。

ゲーム中の戦闘シーンでは、躍動感あふれるアクションシーンが展開されるが、NPCの技ははたしてどんな形で出てくるか楽しみだ。

シルフィード

MEGA-CDの機能にフル挑戦！

ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 30% 1人プレイのみ

「シルフィード」は、ポリゴンやフラクタルといったCG技術が使われている。はたしてMEGA-CD上でどう実現されるか!?

CGを駆使した究極のシューティング

シルフィード復活！

あの「シルフィード」がCDで帰ってくる！今から6年前、NECのパソコンPC-88SR対応として発売されたシューティングゲーム「シルフィード」が、現在のハードのスペックの限界に挑戦し、しかもコンピュータグラフィックス（CG）をふんだんに使った新しいスタイルのゲームとして登場する。現在、ゲームプログラミング技術では世界屈指のソフトハウスであると自他ともに認めるゲームアーツが、その技術の粋を結集して送り出すシューティングゲーム「シルフィード」（仮題）。今回は発売を来年春に控え、着々と制作を進めているゲームアーツを訪問し、新生「シルフィード」の完成イメージに迫ってみることにしたぞ。

PC-88SR対応の「シルフィード」は三次元的な奥行きのあるリアルな画像をもちながら、二次元のシューティングゲームのように誰でもが楽しめる面白さをもつゲームだった。自機を前後左右に移動することができ、前方から攻撃しながら接近してくる敵を次々と撃破するという、まったく新しいスタイルのシューティングゲームとして評判を呼んだ。左右の移動のときに機体が傾いたり、前後の移動で機体の大きさが変化したりというリアルな表現に、当時は誰もが舌を巻いたものだ。

ゲームアーツ第一開発部部長
宮路 武

自らシューティング・ゲームのファンだという宮路武さん。今回の「シルフィード」にはゲームアーツの技術力が結集された本格的におもしろいシューティング・ゲームができるという。「作っている人が楽しめるゲームを作るのが、やはり基本でしょう」という語り口の中に「シルフィード」に対する思い入れが感じられるのだ。

ところで完全に三次元空間を表現したゲームの場合、もともと二次元のモニターの上に表現するという点で若干無理があり、自機がどこにいるのか見失ってしまったりと、どうしてもその表現についてこれない人がいる。必ずしもすべてのシューティングゲームファンが三次元のゲームを楽しめないといった点があった。しかし、二次元だけのゲームではあの三次元のCGのリアルな迫力は出ない。そこでゲームアーツが考えたのが三次元的な表現で二次元的なシューティングゲームをという「シルフィード」のスタイルだった。三次元の空間でありながら画面の奥から手前に強制的にスクロールするため、ゲームとしては〝撃って撃って撃ちまくる〟というシューティングゲームの味が出せる。

新生シルフィードとは!?

当時の「シルフィード」と今回の新生「シルフィード」のプロデュースを担当している宮路武さんに、新しい「シルフィード」について聞いてみた。

宮路　基本的には前回の「シルフィード」と同じように二次元のシューティングゲームの

POLYGON

「シルフィード」の特徴は高度なCG技法を駆使した三次元映像を展開していることだ。なかでもポリゴン描画を高速に行っていることで迫力のある画面を楽しむことができる。

ポリゴンとは三次元の物体を表現するときに、その物体を細かい多角形の形に区切って表現するが、この多角形（主に三角形と四角形）のことをポリゴンという。

このポリゴンはもともと画素、ピクセル、つまり画面のドットを集めて作られているが、これをあらかじめ三角形と四角形といった基本的な形、単位として設定してしまい、それを組み合わせて形状を作ることによって、ドット1つ1つを組み合わせて作るよりも早く描くことができる。たとえば、わりばしを集めて家を作るよりも板を組み合わせて家を作る方が手間が少なく、早くできるのと同じ。少ないデータ量で高速に描画することができるので、アクション

懐かしの初代シルフィード

SCORE 0
AREA 01

オープニング直後に登場する〝宇宙の帝王〟が、音声合成でしゃべり、当時から技術力を見せつけていた。

SCORE 67960
AREA 02

ポリゴンで描かれた敵機に注目。画面奥から滑らかに動き、自機に迫ってくる。

初代「シルフィード」が登場したのは今から6年前。二次元のシューティングゲームの面白さに三次元CGの迫力がドッキングした、当時としてはとてもぜいたくなゲームだった。縦スクロールか横スクロールしかなかった当時、画面の向こうからこちらに敵キャラが向かってくるという動きは新鮮な驚きを与えてくれた。敵キャラが接近してくるにつれて大きくなってきたり、プレイヤーの戦闘機が左右に移動するときに傾いたりと細かい演出が効くていた。

面白さと三次元のCGの迫力をミックスしたゲームになります。ただ、前回から6年たって、ハードが飛躍的な進歩を遂げています。そしてハード以上に進歩しているソフト的な状況にも合わせ、現在のアーケードゲームにも負けないようなゲームを作ろうとがんばっています。

前作の「シルフィード」が登場してから6年たつ。ハードは当時と比べればCPUの性能で4倍、それにCD-ROMの登場で容量はディスクの2000倍と、けた外れに進化している。それに加えてゲームアーツは前作の「シルフィード」を制作した当初からCGをゲームに効果的に使用する研究を進めている。その成果が今回の「シルフィード」に集約されるという。

最先端CG技術を採用

新しい「シルフィード」の一番の特徴は、現在CGで最先端の表現方法の1つといわれる〝フラクタル〟技法と〝ポリゴン〟技法によるリアルな画像だ。まだあまりたくさんのゲーム画面を紹介することはできないが、機体前方の進行方向の背景画面に、高速でリアルな表現ができるCG表現である、フラクタル技法を使った緻密な画像が表示される。このフラクタル技法は自然現象に見られる法則を元に自然界の複雑な形態を効率良く高速に描く技法で、森や山脈などの緻密なCGを描くことができる。

フラクタル技法によって描かれた地上や障害物などの三次元画像に、今度はポリゴンによる色づけを行っている。このポリゴンとは日本語で多面体という意味で、三次元の物体を三角形や長方形で構成していくことによって、迫力のある画像を少ないデータ量で描くことができる。

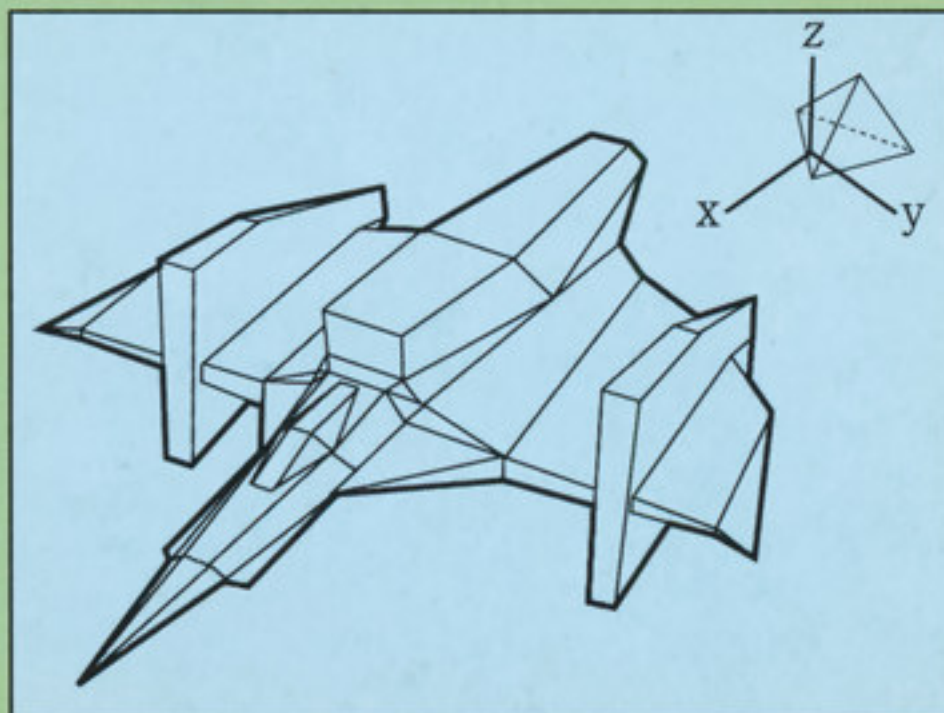
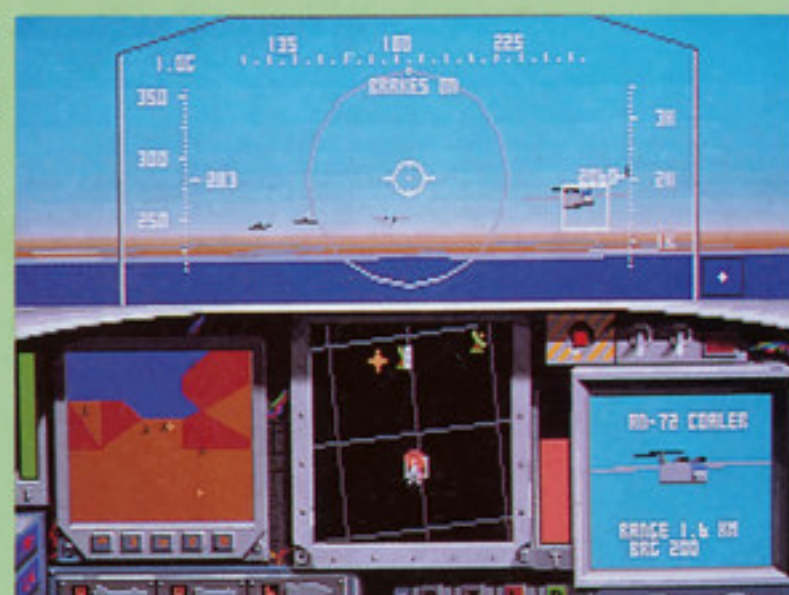
画面は1秒間に7コマから20コマのCGを描きながら進んで行く。テレビのアニメーションが1秒間12コマぐらいだから、それ以上の迫力が楽しめることになる。しかも1画面ごとに約100〜400万ポリゴン(画面中には3万ポリゴンぐらいしか出ないが、計算処理はそれだけしている)という超緻密なCGが描かれる。これは本格的なCGと比べてもぜんぜん遜色がない。さらにこうして描かれたリアルな地表が高速で機体の下のほうを流れていく。しかも斜めに傾いたり、360度回転したりするというゲーム専用機では未体験の領域が用意されているという。

FRACTAL

ポリゴンで描く高速迫力三次元CG

ゲームなどのようにスピードが求められる映像のときには効果的で、迫力のある三次元CGを高速で展開することができる。

このポリゴンがいくつのピクセルでできているのかによって多少違うが、1つのポリゴンをどのぐらいのスピードで表示するかというのが、CG専用マシンの性能を表すこともある。これはもちろんハードの性能だけでなく、ソフトの性能、色数といった違いもあるが、数年前まではCG専用の大型コンピュータでも毎秒15万ポリゴンを処理するのがせいぜいだった。今回の「シルフィード」では1画面で3万ポリゴンを表示、見えない部分の計算も合わせると400万ポリゴンにもなるという。これだけ緻密なCGを毎秒7コマから15コマ、デモ画面でも15コマも描く。映像だけで40,000コマ、約50分にもなるから、これはもうCGアニメのなかでゲームを楽しむようなものだといえる。

どのような複雑な物体もポリゴンに分割すればかなり高速に三次元CGを描くことができる。ポリゴンをどれだけ細かくできるかで微妙な曲面の再現性が決まる。

IBM-PCの超ベストセラー「F-15 STRIKE EAGLE II」。マイクロプローズ社製。3D表現の得意な海外パソコンゲームにはポリゴンを使ったフライトシミュレーターが数多く発売されている。

IBM-PCの「M1 TANK PLATOON」。ポリゴンで描かれた敵戦車などが滑らかに動く。ちなみにハッチ内は普通のドット絵。

シルフィードWORLDとは!?

技術的な面だけでなく、ゲームの内容もシューティングゲームの面白さを追求している。ステージ数はまだ決定していないが、ストーリーを重視した設計で、ステージごとに物語が進み、デモには映画スタイルのアニメーションが展開する。始めに紹介したとおりどの面も三次元CGの迫力のある背景が高速でスクロールするのだが、とくにオープニングの宇宙船から発進するデモ部分は力が入っている。宇宙船の内部の設計図をあらかじめ作り、そこから三次元データを入力して本格的な三次元空間を作り出している。各ステージのデモは現在制作中だが、このオープニングと同じぐらいハデな画面になるということだ。

宮路　シルフィードはもともと宇宙を舞台にしたSFワールドに発展していく可能性を持っています。今のところ未定ですが、このSFワールドを拡大していき、さらにRPGやシミュレーションゲームで楽しめるようにしていきたいと思っています。

と、SFファンタジーに進化していく可能性をもっているぐらいしっかりしたストーリーが設定されている。またシューティングとしての面白さをつきつめようとさまざまなコントロールも行い、面白さ、表現技術などでシューティングの最高峰を目指すという。

宮路　新しいキャラクターの動きや、ゲーム中の声による演出、また背景である山や建物でもぶつかり判定の部分を作ったりと、さまざまなアルゴリズムを用いてアーケードゲームに負けないシューティングゲームを作っています。それに最近のシューティングゲームはどうも与えられたパターンを解くだけといったものが多く、本来の自分の反射神経しだいで勝ち抜いていくといった面白さがなくなっています。シューティングゲームファンである私としてはどうしても面白いシューティングゲームで遊びたいと思い、自分で作ることにしたわけです。

宮路さんはまた、今回の「シルフィード」はMEGA-CDならでは実現できるゲームだという。

宮路　MEGA-CDは、ゲームマシンとしての特徴とマルチメディアとしての特徴をうまく融合しているハード。たとえばスプライトなどゲームで必要な表現能力をもち、しかもCD-ROMというメディアによりマルチメディア的な表現ができる。このゲームは、約1年近くの企画・制作期間を経て、MEGA-CDの性能を90パーセント近く引き出すことに成功しています。3つのCPUをフルに活用し約100万分の1の精度で厳密に管理しています。このマシンの特徴を最大限生かしたゲームですから、スペック・ダウンしない限りほかの機種への移植はまず不可能です。

またMEGA-CDは、アメリカ、ヨーロッパでも販売を予定している。世界のゲーマーを相手にしたゲームが作れるわけだ。宮路さんもはっきりと世界市場を狙ったゲームだといっている。

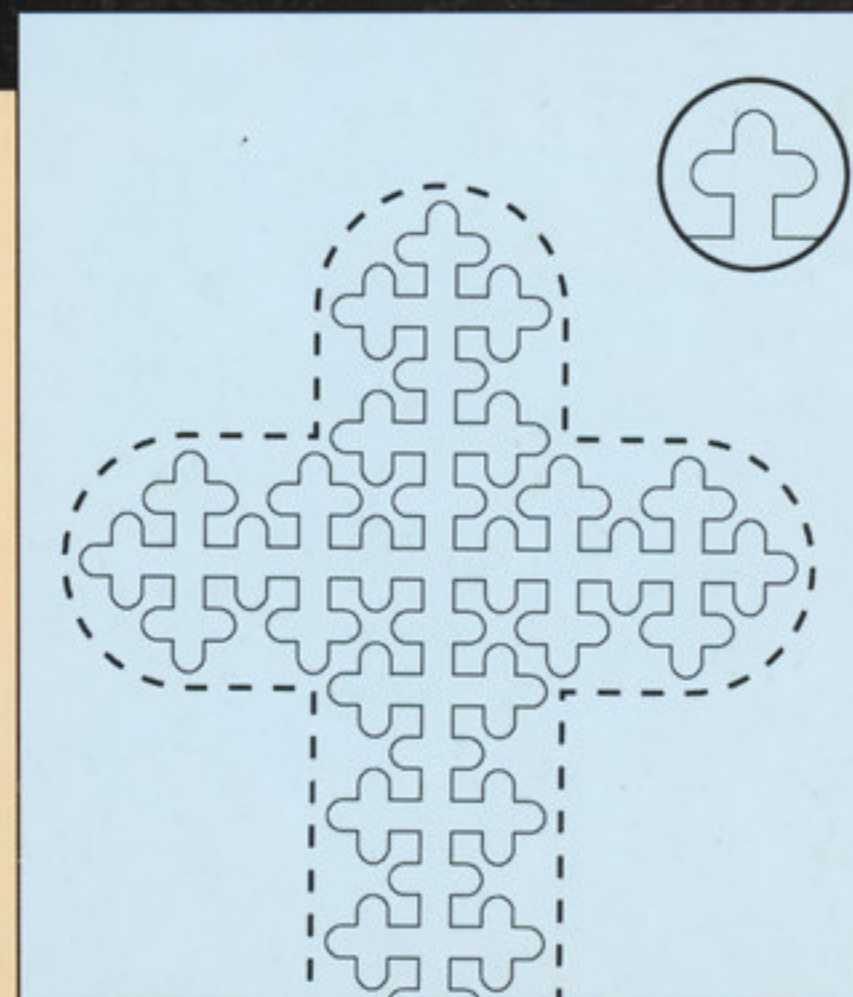
いままでMEGA-CDの能力をここまで活用していたゲームはない。ほとんどのゲームが半分以下の能力しか使っていないというのが現状だった。確かにプログラムの技術だけがゲームの良し悪しを左右するものではない。しかし、これだけ気合いの入ったアプローチをしている「シルフィード」。発売は、まだまだ先だが期待度大だ。

自然界の法則フラクタル

フラクタルは自然界の法則性をもとにして考えられた描画法の1つ。森や山脈といった自然界の風景は非常に複雑な形をしているが、これらはあるパターンをもっていてその組み合せによってできている。そして、その基本的なパターンを分解すると、そのパターン自体が同じパターンの組み合せでできている。微小なパターンを何度も組み合わせていくことによって巨大で複雑な形態ができているわけだ。この法則は森や山脈だけでなく、原始的な動物や植物などにも見ることができる。この考え方を基本にして、小さなパターンを使って、複雑ものを描いていこうというのがフラクタル技法だ。

実際の山脈や森林を見て描こうとすると、非常に不規則で細かい形をドットで描かなければならず、ゲーム中などでリアルタイムで描くのはほとんど不可能なのだが、フラクタルのようにパターンで描くことによって、データの簡略化と高速化が可能になる。

とくに森林や山脈といった自然のものを描くと非常に緻密でリアルに描ける。今回の「シルフィード」では、地上の背景の他に月面や地球表面などをこのフラクタルで描くという。

フラクタル曲線の例。昔、よくパソコン雑誌に打ち込みリストが載っているヤツだね。

単純なパターンが組み合わさり複雑な形を表現している。フラクタルでは全体の形と部分の形が入れ子状になっている。

天舞メガCDスペシャル
本格派三国志シミュレーションなのだ

ウルフ・チーム／12月下旬発売予定／価格未定／SLG／CD-ROM

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

パソコンで現在も大ヒット中の、リアルタイムシミュレーションゲームの移植。いろんなところに改良が施されているよ。

本当の三国志ファンなら"三国志正史"を遊ばなきゃ

「天舞メガCDスペシャル」は、パソコンで大ヒットしたリアルタイムシミュレーションゲームの移植だ。テーマは三国志だが、従来の三国志をモチーフにした作品とはちょっと違う。従来のゲームが、羅貫中が創作した「三国志演義」という読み物をもととしているのに対して、このゲームは「三国志正史」という歴史書にもとづいているのだ。これこそ、真の三国志。ファンなら、一度はプレイせずにはいられないはずだよね。

歴史書をもとにしているため、このゲームが扱っているデータ量は、ものすごく膨大だ。たとえば、マイナーな武将もすべてフォローしているため、約800人もの武将データが入っている。さらに、120以上の諸国データもインプットされているのだ。

800人もの武将データ！

曹操や孫堅などの有名武将を筆頭に、800人のデータが入っている。各武将のグラフィックは末弥純氏が担当しているのだ。

120もの諸国データ！

目標は中国大陸の統一だ。地域は国単位ではなく、城単位で分割されている。これで、史実どおりの戦いが再現できる。

それから、史実にもとづいた官職制も導入されているぞ。たとえば武官では大将軍や車騎将軍、文官では司徒や大尉などといった官職だね。この他にも財務を担当する大司農などなど、当時実際に使われていた官職がシミュレートされているのである。三国志ファンのタイムスリップ願望を、よりち密にかなえてくれるソフトといえるだろう。

マルチウインドウシステム"M-VIWS"の威力を見よ！

"M-VIWS"はウルフ・チームが開発した、新しいマルチウインドウシステムだ。正式名称は、マルチ・ビジュアル・インターフェイス・ウインドウズ。これは、いくつものウインドウを同時に開いておくことのできるシステムで、しかもいくつウインドウを並べておいてもスピードが落ちないという、すごいシステムなんだ。さらに、ウインドウの位置やサイズは、自由に変更することが可能。つまり、完全に自分の好みの画面レイアウトを作れるというワケ。このシステムが開発されたからこそ、莫大な情報を扱え、リアルタイムで進行しているこのゲームをスムーズにプレイすることができるようになったのだ。

パソコン版ではマウスでラクラク操作だったのだが、MEGA-CDでどのように処理しているのかが興味のあるところ。写真を見る限りではパッドでも十分プレイできそうな感じだね。

さて、リアルタイムだけに、いつどこで戦争が起こっているのか、実際に確認しておかないと大変なことになる。せめて自軍の領土くらいはちゃんと見張っておかないと、気がついたときには侵略してきた敵のほうが優勢だったなどという非常事態を招きかねない。そこで自分の領土を映し出すウインドウを全部開いて見張っておくという戦法が必要になってくる。戦闘の作戦にはMEGA-CD版独自のものも加わったというから楽しみだね。

ウィンドウをどんどん開いちゃえ！

ウルフ・チームが新開発したマルチウインドウシステムが、なんとMEGA-CD版でも採用されることになった。自分に必要な情報が入手できるウインドウをどんどん開いて有効に活用するのだ！

ブラックホールアサルト
SFサイバー格闘アクションをふたたび

マイクロネット／10月下旬発売予定／6,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 90% 2人対戦プレイあり

現在、ゲーム業界で一番ウケているのは格闘アクションだが、このゲームは珍しくSF格闘ものなのだ。稀少価値アリ。

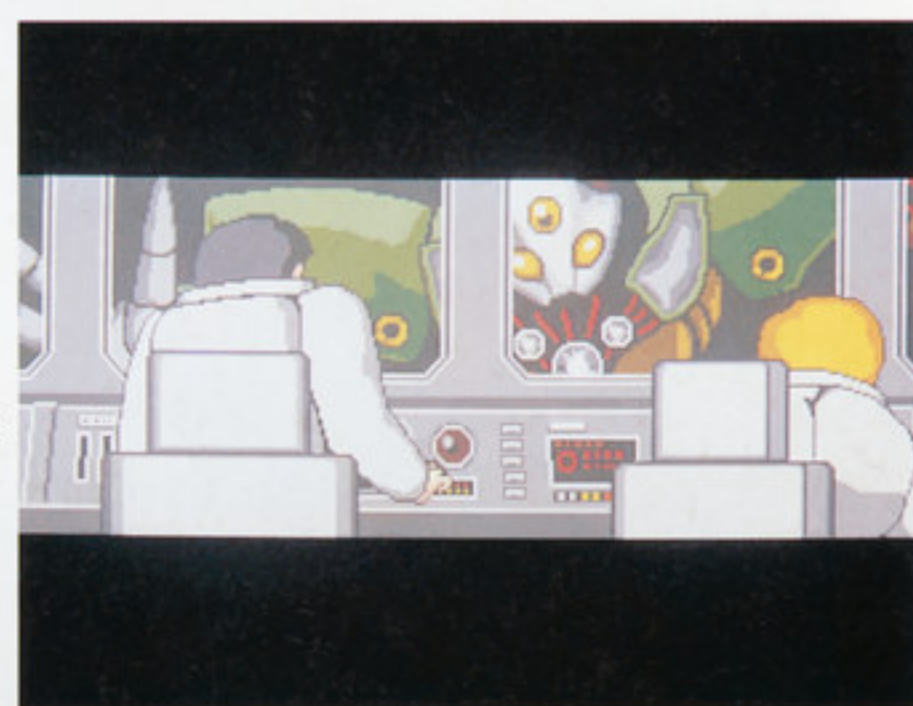
「ヘビーノバ」の数年後の世界が描き出される！

「ブラックホールアサルト」は、「ヘビーノバ」の続編にあたる格闘アクションゲームだ。そのシステムはもちろん、シナリオ設定も前作をふまえたものとなっている。

「ヘビーノバ」から数年後の世界……21世紀後半のこと。地球圏防衛軍は、一時は友好的な関係にあった異星人・アキロフ星人の侵攻を恐れて、外敵に対する組織を強化していった。そして軍は、以前アキロフ星人から提供されたデータをもとに、CAM（Cybernetic Anthoropomorphic Machines）と呼ばれる人型兵器を開発した。

同じ頃、深刻な資源不足を解消するため、外惑星への有人探査計画が実行されていた。だが、調査船団は次々と消息をたち、探査基地との通信も途絶えてしまった。調査の結果、それはアキロフ星人のしわざと判明した。

軍は急きょ強襲部隊を編成し、太陽系からアキロフ星人を一掃するため、CAM隊を発進させたのである。キミは地球圏防衛軍のCAMを操縦し、アキロフ星のCAMと戦っていくのだ。

地球の科学力は外惑星に船を出すまでに発展した

人類が解決しなければならない一番の問題を克服するために

どこで暮らしていても同じさ

いろんなモードが用意されているのだ

上で紹介したストーリーは、シナリオモード“OPERATION BHA”のもの。キミはロボット戦闘機のパイロットとなって、宇宙じゅうを転々とし、アキロフ星人のロボット兵器と格闘戦を行なっていくワケだ。戦いのあいまには、キレイなビジュアルシーンも挿入されていて、プレイヤーの気分を盛り上げていくぞ。ちなみに、オープニングや中間デモはすべてアメリカで収録された英語の音声が出て、日本語の字幕がつくのだ！

そのほかに忘れてはならないのが、前作の「ヘビーノバ」でも大好評だった、2P対戦モードだ。好きなCAMやバトルフィールドが選べるエキシビションモードをメインに、リーグモードやトーナメントモードなども用意されているらしい。このうち、エキシビションモードについては、右で詳しく紹介しているのでそちらをどうぞ。

それから、マニュアルモードというのが面白い。操作方法をモニターで詳しく教えてくれるオンラインマニュアルや、登場するすべてのCAMの詳しいデータが収録されている図鑑モードみたいのもある。取扱説明書を読まなくても遊べるのが嬉しいでしょ。

いろいろなモードがある

ストーリーモードや興奮の2P対戦モードのほかにも、楽しい工夫がいっぱいのマニュアルモードもあるんだよっ。

オンラインマニュアルもある

モニターで操作方法を学ぶことができる。コントローラーの絵も映し出されるので、分かりやすいぞ。

これがストーリーモード“OPERATION BHA”だ

最初のほうのステージは、パイロットがCAMの操縦訓練をしているという設定らしい。

次々と移り変わるバトルフィールドとロボットたち。シナリオはスリリングな展開を見せていく。

一番のお楽しみはEXHIBITION MODE！

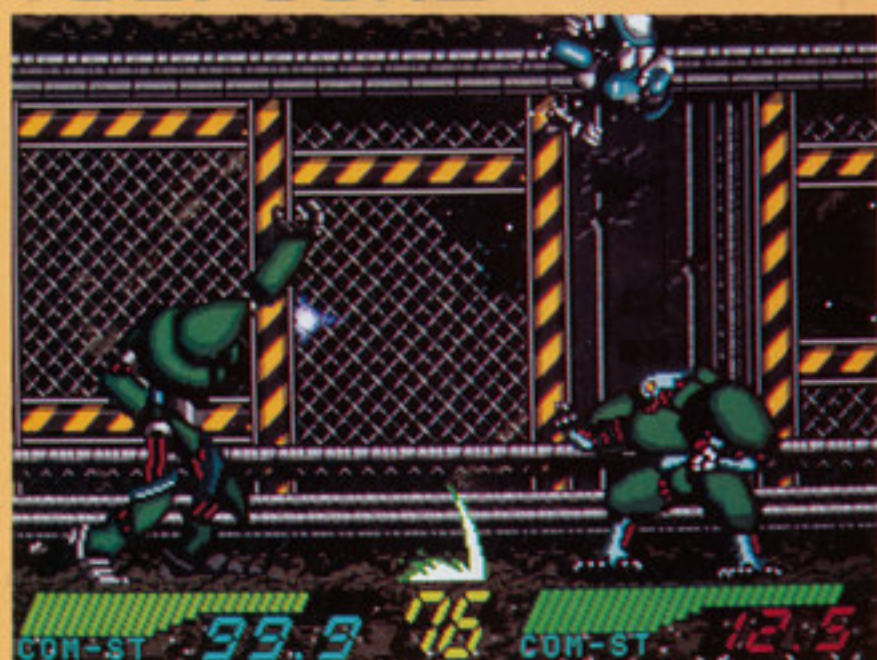
ストーリーモードと同じくらい魅力的なのが、エキシビションモードだろう。このモードでは、10のバトルフィールドから好きな場所をセレクトすることができ、ロボットは8種類のCAMから好きなものを選ぶことができる。そのうち6体は、ストーリーモードで敵のアキロフ軍のＣＡＭとして稼働しているものなんだ。もちろん、対戦相手も自由にセレクトできるので、いろんなシチュエーションを自由に設定できるんだよ。

また、オペレーターも自由に設定可能だ。2体ともコンピュータにまかせてバトルを見学することも可能だし、ストーリーモードのように1体をコンピュータにまかせることもできる。苦手なロボットを攻略するときに便利だよね。

けれど一番楽しいのは、やっぱり２Ｐ対戦だろう。巨大なロボット同士をぶっかりあわせる迫力は、ちょっとほかの格闘ゲームでは味わえないんじゃないかな。ストーリーモードのシリアスアニメ的な緊張感に疲れたら、対戦ロボットレスリングで楽しもうよ。

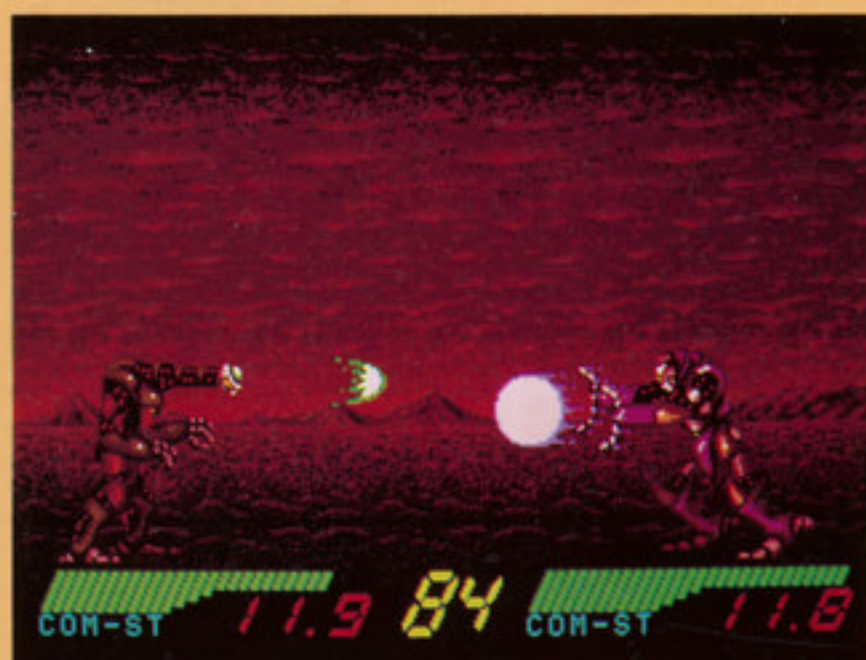
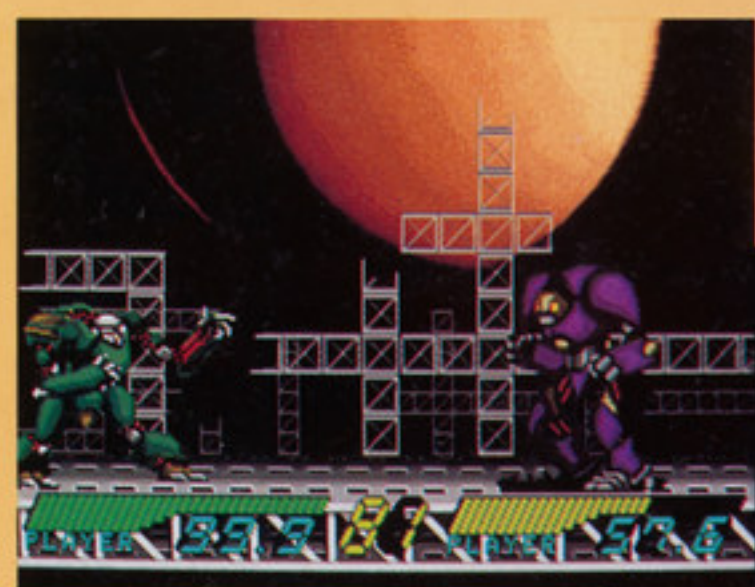
プレイヤー機、オペレーター、バトルフィールドはすべて自由に設定できるのだ。こいつはうれしいモードだぜ。う～ん、ニクイ。

10のバトルフィールド+CAMを大紹介だ！

DEFCON2

ストーリーモードではここからスタートする。どうやら地球圏防衛軍の基地らしい。ロボットはどちらもアキロフのもの。

MOON

美しい地球が見える月面だ。別に重力が６分の１しかないとか、そーゆー仕掛けはない。どちらのＣＡＭも機敏な人型だな。

VENUS

太陽に近い金星は、じつに灼熱な感じだ。ＣＡＭは両方とも、ストーリーモードで敵として登場するヤツ。ヘンなスタイル。

PHOBOS

ジャングルジムみたいなのがそびえ立つ。基地かな。やはりこれも敵のＣＡＭ同士だ。

ASTEROID

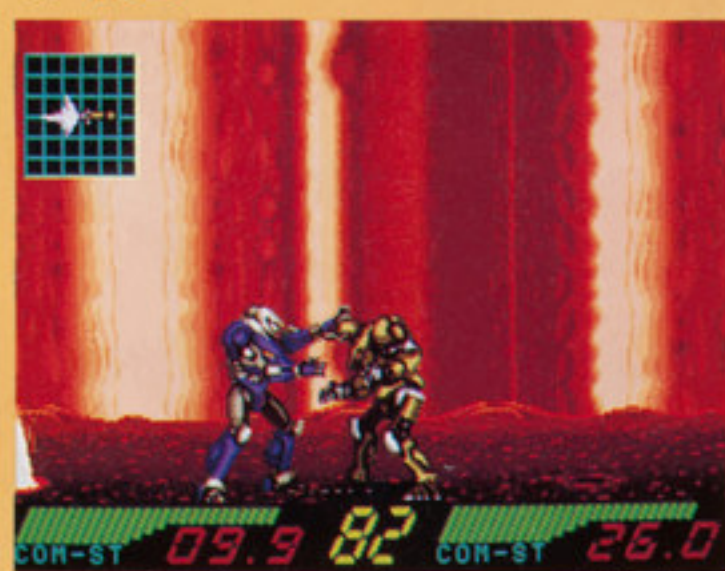
アステロイドベルトのなかで戦うステージ。２Ｐ側のＣＡＭがなかなか笑える。

MARS

火星という名前のイメージからはピンとこないくらいフツーの惑星だ。月みたい。

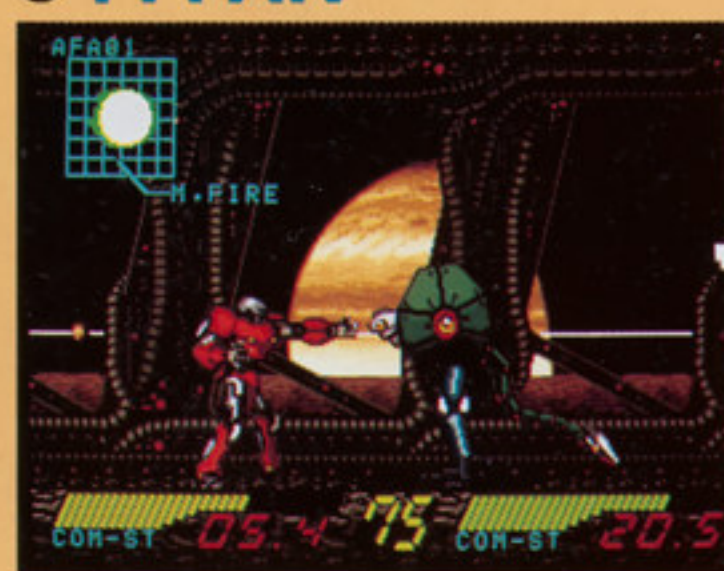
LEDA

木星の衛星。大赤点をバックに戦うことができるよ。２Ｐのダメージが激しいな。

IO

木星と至近距離にある衛星。地面からは火柱が！

RHEA

星空を背景にロマンチックな戦いを。なんちて。

TITAN

窓から土星がのぞいている。最終面ではなさそう。

FIGHT!

ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘!東京マージャンランド編

MEGA-CDにかっぱぎの嵐が吹き荒れる!

ゲームアーツ/11月下旬発売予定/価格未定/TAB/CD-ROM

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

ぎゅわん自己シリーズ史上最強のCD版。人気コミックが原作だけに、MEGA-CDとの相性もバッチグー(死語)だ。

かっぱぎ警報発令! 持杉ドラ夫がMEGA-CDにCOME BACK! パソコンからファミコンまで、もちろんメガドラでも人気を独占した「ぎゅわんぶらあ自己中心派」が、パワーアップして帰ってくる。

システムはもちろん、ストーリーの展開も前作「片山まさゆきの麻雀道場」の流れをくんだものとなっているぞ。今回、闘いの舞台になるのは、原作にも登場した〝東京マージャンランド〟だ。思わず笑っちゃうようなテーマを持った16のアトラクションが、キミの挑戦を待っているぞ!

おなじみのイベントも盛りだくさん

キャラクターの個性を生かしたイベントも、もちろん健在。ミエちゃんの〝チャイ〟や、ドラ夫の〝フィーバー〟など、おなじみのリアクションが、たくさん盛りこまれている。でも、それだけでは前作と同じでしょ!? なんて心配は無用。そこはMEGA-CD! 全キャラクターが、画面に表示されるだけだったセリフを、実際に「しゃべる」ようになったのだ。同時に、端のほうにつつましく表示されていたキャラクターのグラフィックも画面いっぱいに拡大され、思いっきり自己主張してくれちゃうのがGOOD。

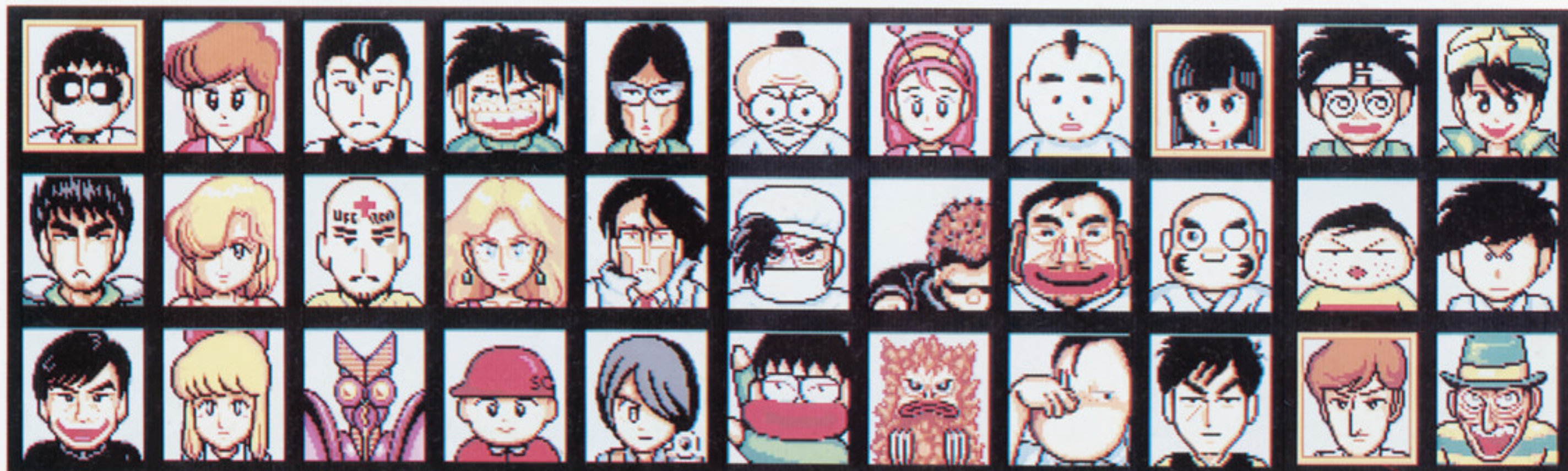
また、アルゴリズムの改良によって、ゲーム中の思考スピードが前作の約3倍に…。

もちろん、打牌の独特の間合いはそのままキープされている。このコンピュータ臭さを感じさせないプレイ感覚は、ぎゅわん自己シリーズならでは、じゃないか。

1つ1つのツモを大切にするゴッドハンド。真空ヅモや稲妻ヅモを使った早アガリを得意としているんだ。この稲妻ヅモが成功すると……。

ゴッドハンドのグラフィックだけが拡大され、写真では聞かせられないけれど、肉声でしゃべってしまうのだ。このツキはもう止まらない!?

東京マージャンラ

ゲーム版〝東京マージャンランド〟は、4つのワールドに分かれており、合計16のアトラクションが設置されている。アトラクショ

悪を討つのもデートをするのもお好みしだい…だよ

好きなキャラクターを選択しての、フリー対戦も楽しい！　しかし、前作の続編にあたる「ストーリー麻雀」と、新しいシステムを採用した「デート麻雀」もチェックしておきたい。単なるフリー対戦だけなら、雀荘ミスチョイスでだってできちゃうんだから……ね。

東京マージャンランドで、かわいい女のコ（といっても、みんな名うての雀士だけど）とのデートにうつつを抜かすのも、総合レジャーランドの裏に隠された陰謀を暴き、ハードボイルドしちゃうのも、ユーザーのお好みしだい。もちろん、どのアトラクションも待ち時間は基本的にはナシ、なのだ。すべてのモードのエンディングを見ずして、東京マージャンランドを語ることはできないぞ。

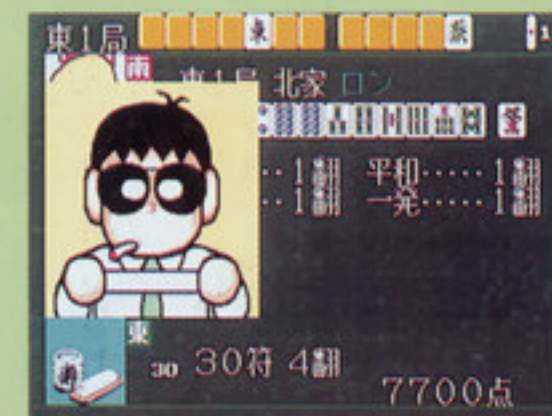
知力・雀力・引きの運(笑)をフルに生かして闘いを有利に進めていくためにも、原作のチェックをしておいたほうがいいかも。

ンドへようこそ!!

ン以外にも、原作に登場した〝エラクブッタクリパレード〞などのイベントが用意されているかもしれないね。

●ストーリーモード（仮称）

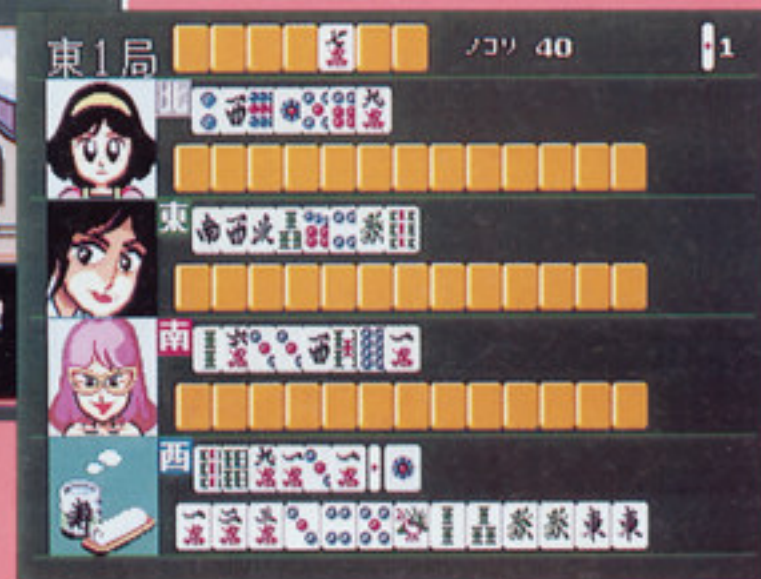
前作では、主人公は豊臣くんだけだった。が、今回はドラ夫も主人公として選択することができるようになったんだ。

東京マージャンランドの影にひそむ陰謀をあばく、というストーリーは共通しているけれど、選んだキャラによってゲームの目的やエンディングが変化するぞ。１粒で２度おいしいモードだね。

ドラ夫は、現役最強の雀士という役割で登場するんだ。

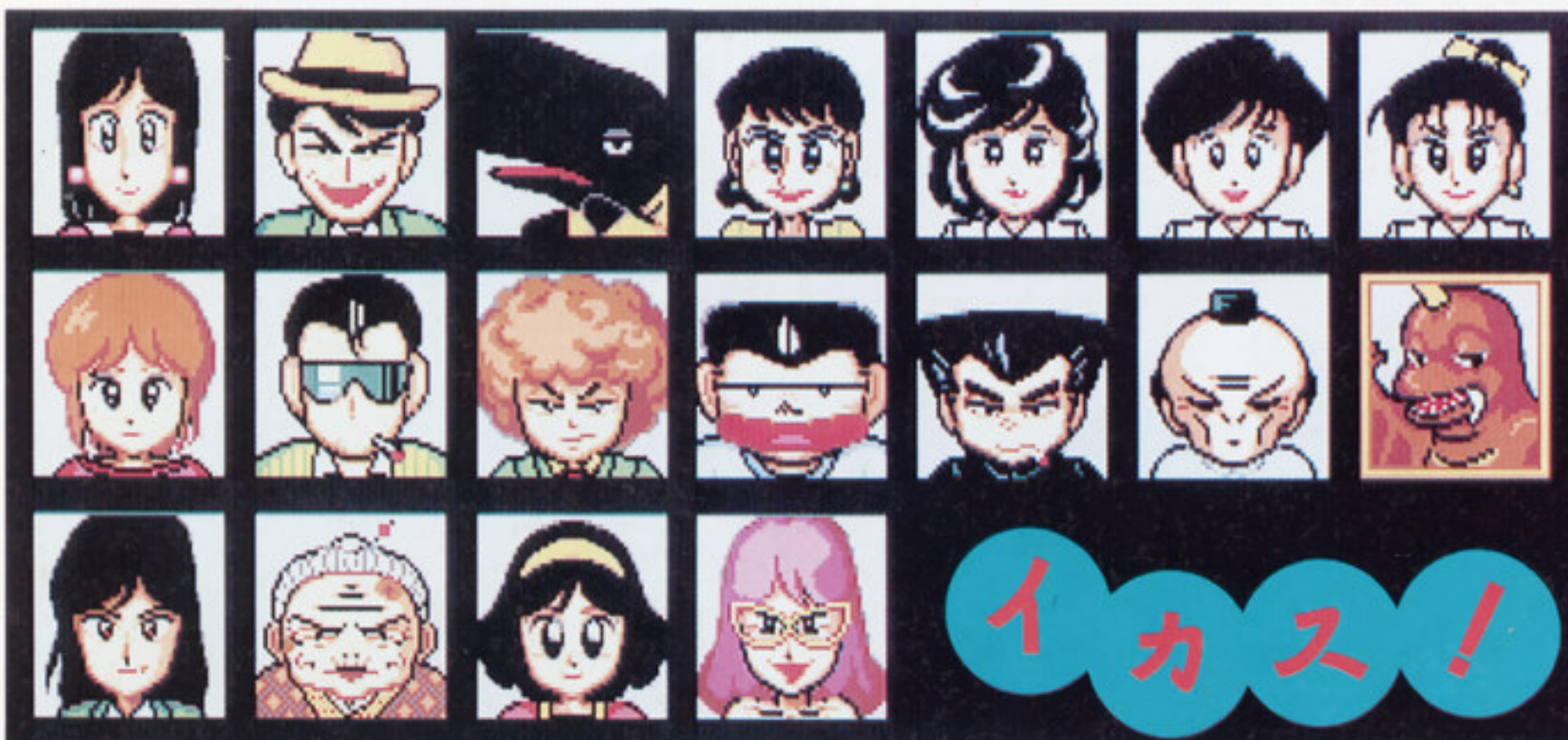
●デートモード（仮称）

好みの女性キャラを誘って、麻雀でキメる！　ただそれだけ……なんだけど、女のコの扱いは難しいのだ。誘ったアトラクションやプレイヤーの持ち点、女のコ自身の上がり役や持ち点までが、感情を左右するからね。

自分が勝つことも大事だけど、エスコートしている彼女が退屈したり、怒って帰ってしまったりしないように楽しませてあげよう。

どの女のコとデートするかは、プレイヤーが自由に選択できるんだ。思わず迷ってしまいそうだね。

こんなにカワイイ麻雀バンパイアにならツキを吸い取られても許せそう。

51人のメンツが総ぞろい!!

イカス！

登場キャラクターは、なんとシリーズ最多の51名。うち初登場は、無謀松、麻雀バンパイア、パワフルばーさん、プリンセスアン、フリ・ゲラー、不思議の引きのアリス、フルディ、おしおきママ、役満十郎の総勢９名。みんな今まで登場した雀士たち同様、個性的なツキと打ち筋を持っている。

このほかにも、メガドラ初登場……というキャラクターが多数登場するぞ。

ゆみみみっくす
お待たせ！ゆみみの続報です

ゲームアーツ／11月下旬発売予定／価格未定／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

「LUNAR」に続きゲームアーツが放つMEGA-CDソフト「ゆみみみっくす」。またしても、いろいろやってくれそうな予感！

ゆみみみっくすは、インタラクティブコミックなのだ★

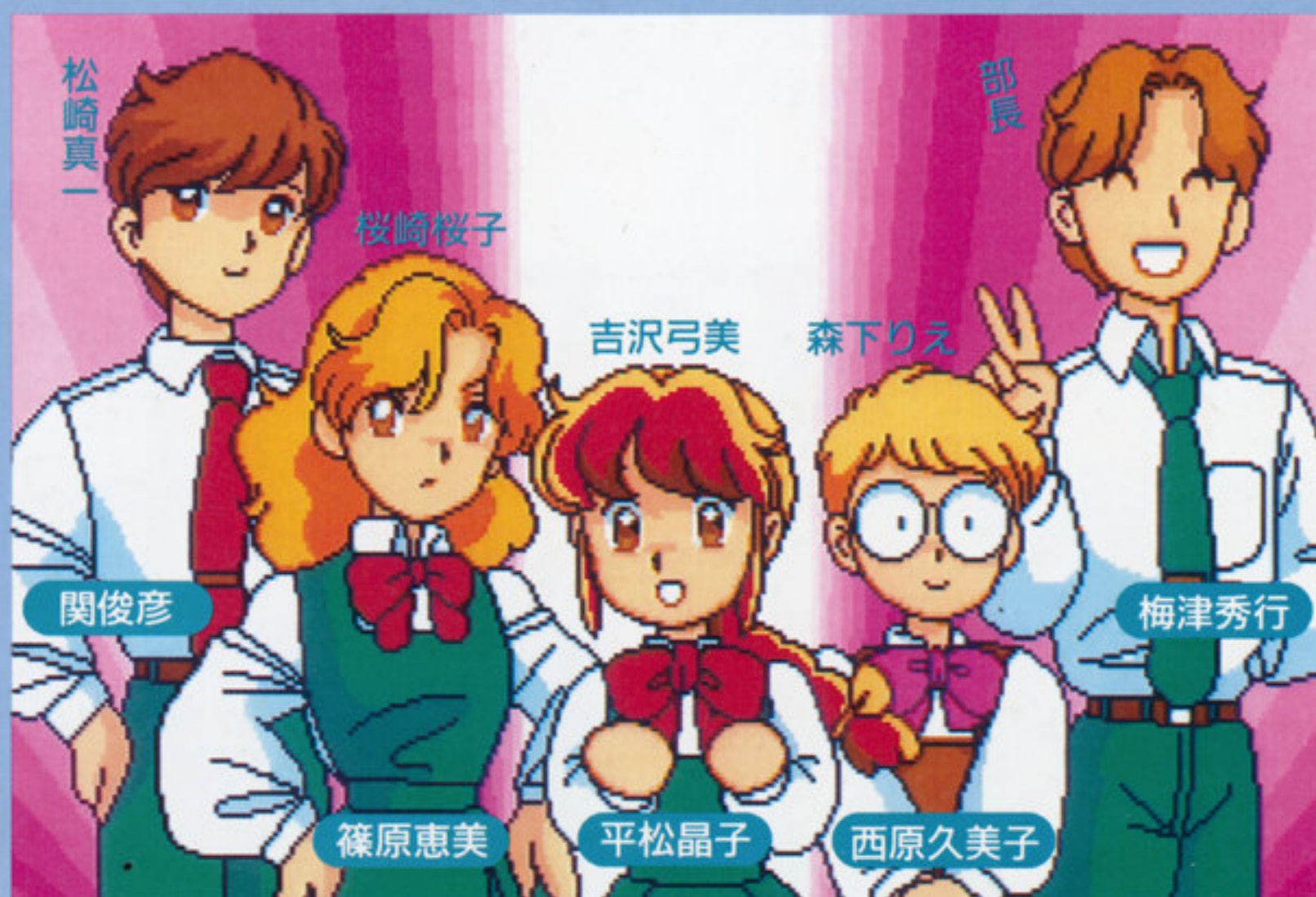
YUMIMI MIX

ありがちなゲームでない

「ゆみみみっくす」とは、かのカルト少女マンガ家竹本泉氏原作のアドベンチャーだ。だたし、ゲームというより、むしろ竹本ワールドを動画＆サウンドありありで、しかもゲーム感覚で深く深く思う存分楽しんじゃうためのメディア、すなわち〝インタラクティブコミック〟なんである。だから、今までのアドベンチャーのような複雑な分岐も少ないし、ハードな謎解きもない。マップ移動もアクション要素も一切なく特定のフラグを立てなければハマって先に進まないなんてこともないわけだ。ただ、ときどき出る選択場面に従ってお話が分岐していくといった、いわば動画も生音もなんでもありの「弟切草」といった趣のものと思っていい。もちろんセリフはすべて音声で表現される。ゲームアーツでは「ゆみみみっくす」制作のため社内にアニメーション専用の開発部を新設してしまった。事実、ゆみみ開発セクションに行くとアニメの動画袋が山積みで、まるでアニメスタジオみたいな雰囲気だったぞ。

ところでこの「ゆみみみっくす」マルチストーリーを採用。すべてのシーンを見るためには最低5回以上のプレイが必要だ。さらにマルチシナリオをより楽しむため、バックアップRAMを使ったリプレイ機能もついている。自分のプレイを再現できるわけだね。

ゆみみみっくすの声優の方々

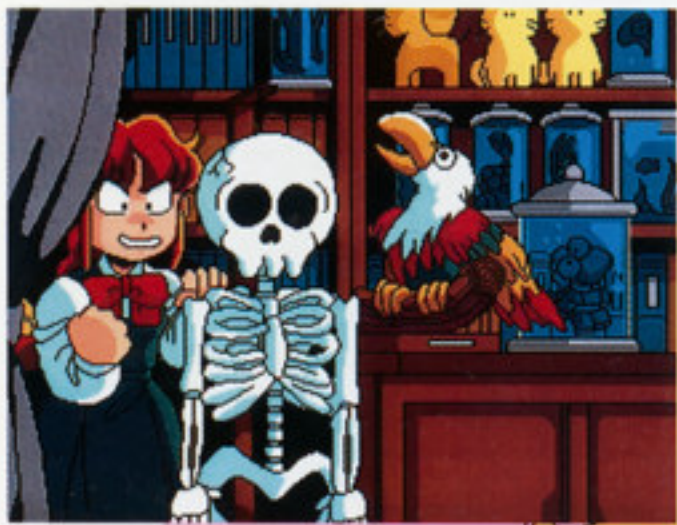
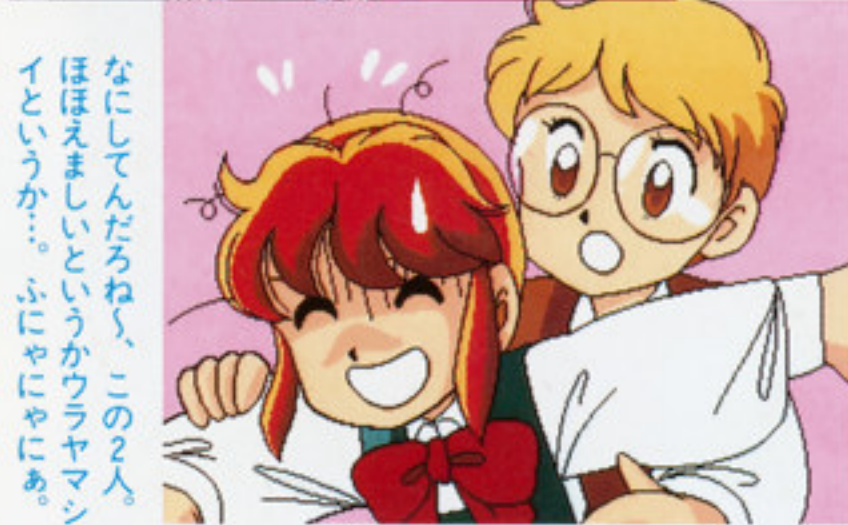
松崎真一：関俊彦
桜崎桜子：篠原恵美
吉沢弓美：平松晶子
森下りえ：西原久美子
部長：梅津秀行

その他／ママ：安永沙都子　先生：梁田清之　ナレーション：玄田哲章

で、ストーリーは!?

主人公のゆみみこと吉沢弓美は、ごくごく普通の女子高生。幼なじみの桜子や真一と平凡な高校生活を送っている。

ある日、登校途中のゆみみの前を不思議なものが横切った。そしてまた、中等部（ゆみみの学校はエスカレーター式なのだ）のりえが近づいてきて、なんだかわけのわからない注文をしていく。学校ではユーレイが出るという噂もあるし、りえの話からすると登校中に起きたヘンなこともゆみみと無関係ではなさそうな気がする。

とりあえず、ゆみみと真一、桜子の3人は、夜の体育館に忍び込んだけど、そこに現れたのはこの世のものではないモンスター……。

てな感じで冒頭のシーンが進んでいく。ま、一応アドベンチャーだし、あんまり最初からストーリーをバラしちゃうのも考えもんだ(別にネタがないわけじゃないんだけど〜)。例によってこれからも発売まで最新情報をフォローしていくつもりなのでご期待！

ゆみみの学校には、ユーレイが出るという噂が流れてます。不気味な理科室。恐いと目が三角。

なにしてんだろね〜、この2人。ほほえましいというかウラヤマシイというか…。ふにゃにゃにぁ。

HOW TO YUMIMIMIX

プレイヤーの選択でストーリーが分岐しさまざまな展開が楽しめる。ゆみみが朝起きてからの展開を例にとるとこんな感じで進んでいく。

選択画面

☆寝る
今日は学校休む
起きる

上の写真が選択画面。"起きる"以外を選ぶと布団をひっぺがされてママにたたき起こされる。

起きる

シャワーを浴びて

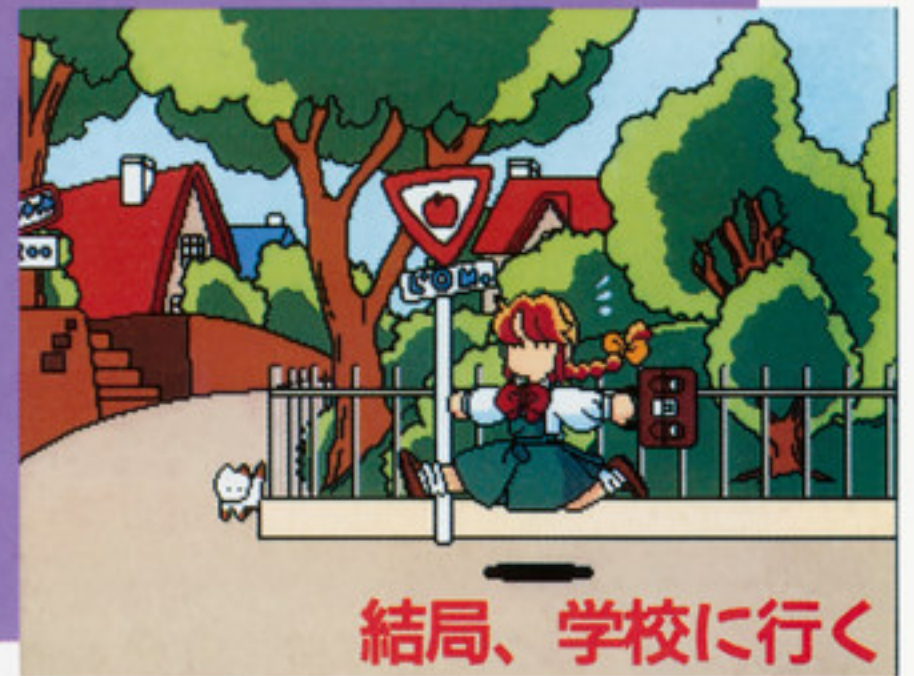
"起きる"を選択すれば、まずシャワーを浴びる。しかるのちドライヤーで髪をブロー。

朝ご飯が食べれる

BREAKFAST

しっかり起きれば朝食。ちゃんとちゃんとのアサゴハン。"起きる"以外では朝食抜き、キビシイ……。

今日は学校休む　寝る

ママに起こされる

結局、学校に行く

！あいうえおかがきくぐけげこごさ
しじすずせそただちっつづてでとな
にぬねのはばぱひびぶへべほぼまみ
むめもゃやよらりるれろわをん
ィイゥオカキクケゴサジスズセタダ
チッツテデトドニネノバパブプヘペ
ホマミムャュユラリルレロン－‥・
弓美真一桜子部長

フォントまで特別あつらえしてしまった。もとは竹本氏直筆の丸文字。©竹本泉なのだ。

主題歌は、高橋由美子に決定！

CDソフトといえば音楽面も気になるところだが、TERAやG.G.のCMでセガユーザーには、ちょっと身近な感じの正統派アイドル、グッピーこと高橋由美子ちゃんが、オープニングとエンディングの曲で登場することが決定した。

ただし、曲そのものはオリジナルではなく、これまでのレパートリーの中から採用されるようだ。どの曲を使うかは、ただ今検討中とのことだが、弓美と由美子のカップリングとはなかなか粋なはからい!?　やるねゲームアーツといってしまおう！

TO BE CONTINUED

タイムギャル

MEGA-CDユーザー万歳!

ウルフ・チーム/10月上旬発売予定/7,800円/ADV/CD-ROM

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

LDゲームの最高峰「タイムギャル」いよいよ発売決定! こんなゲームが遊べちゃってほんとにユーザーは幸せです。

人気LD作品 待望のMEGA-CD化!!

美女(ギャル)ゲーマニア唸る!!

いま、7年間の沈黙を経て、ここに甦(よみが)える。あの、「タイムギャル」がついに帰ってきた! 思い起こせば7年前、アーケード(当時のゲーセン)でショックを受けたあの日。うぅ…。我々の青春がここにあるのだ! (我々って誰よ)というわけでタイトルを見てもらえば読者の方なら、もうおわかりですね! 美女ゲーだ(ギャルゲーともいう)。エーイ・ヨッ・エッチー(レイカちゃんの肉声より)。

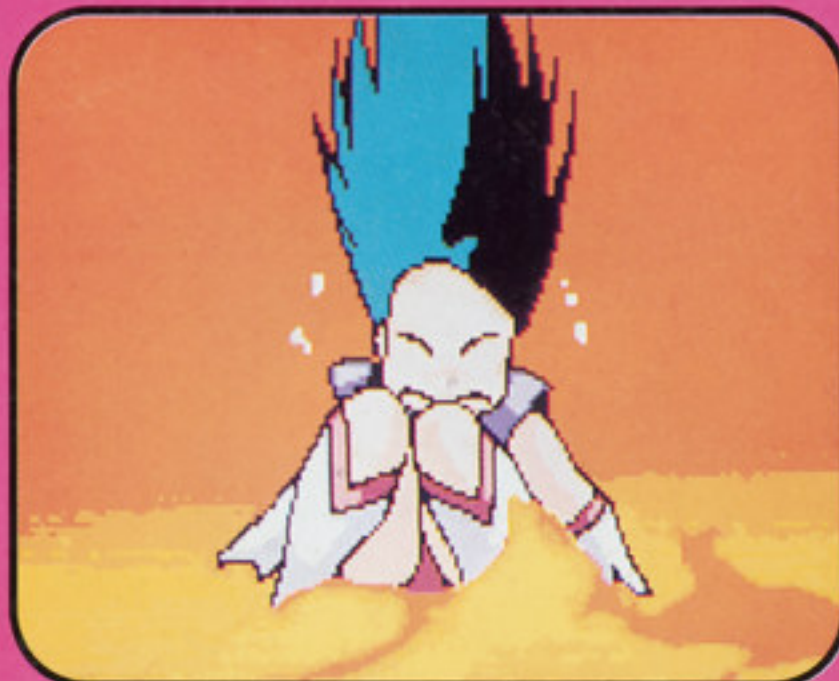
タイムギャルってなぁ〜に!? ……現代のゲーマーたちに捧(ささ)げる

♥1985年誕生♥

当時、ゲーセンに行くと必ずお目にかかれたLDゲーム。これは、レーザーディスクを使った最新のハードで、当時の家庭用VHDでも、似たようなゲームが遊べたものだった。そんななかで、「タイムギャル」はそのキャラクター性と、群を抜く美麗アニメーションが評価され、絶大な人気を誇ったのだ!

大人気

♥LDゲーム消滅…♥

しかし、LDゲームの全盛も長くは続かず、突如としてゲーセンから姿を消してしまったのだ(様々な理由が考えられるが、メンテナンス上の不都合が主な原因と思われる)。しかし、そんな不幸にもめげず、このゲームの主人公のレイカだけはタイトー直営店のイメージキャラクターになるなど、孤群奮闘した。

消えた…

♥そしてMEGA-CDで復活!!♥

このような悲しい運命によって、一時はこの世の中から完全に消滅し、マニアの伝説と化していたこのゲームが復活するのだ。これは、その当時のゲーセン野郎が歳をとり、あの名作をもう一度、という願いを込めて作り上げた作品なのだ。ウルフ・チームという集団は今後、要注目かもしれない。

祝 大復活!!

MEGA-CD版はいったいどうなるの!?

これが
スゴイのだ
ガルル…

レイカが舞う!!

POINT1 「サンダーストームFX」のスタッフを起用!!

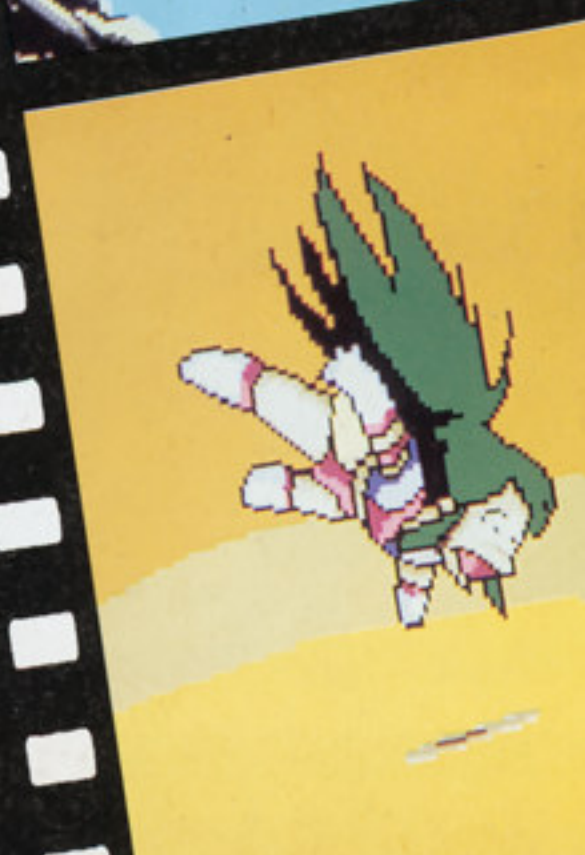
これだけの人気作品となると、スタッフ関係も気になるところだね。しかしそんな心配は無用。あの「サンダーストームＦＸ」のスタッフが制作しているのだ。「サンダー〜」での「秒間６〜８コマのアニメーション」「長時間ノンストップアニメ」「総動画数１万枚」などを受け継ぎ、さらに進歩した取り込み技術により、グレードアップしたグラフィックが拝(おが)めるのだ。またキャラデザインは「ダーティーペア」の土器手司氏が担当している。

この作品にはショックを受けた人も多いようだ!?

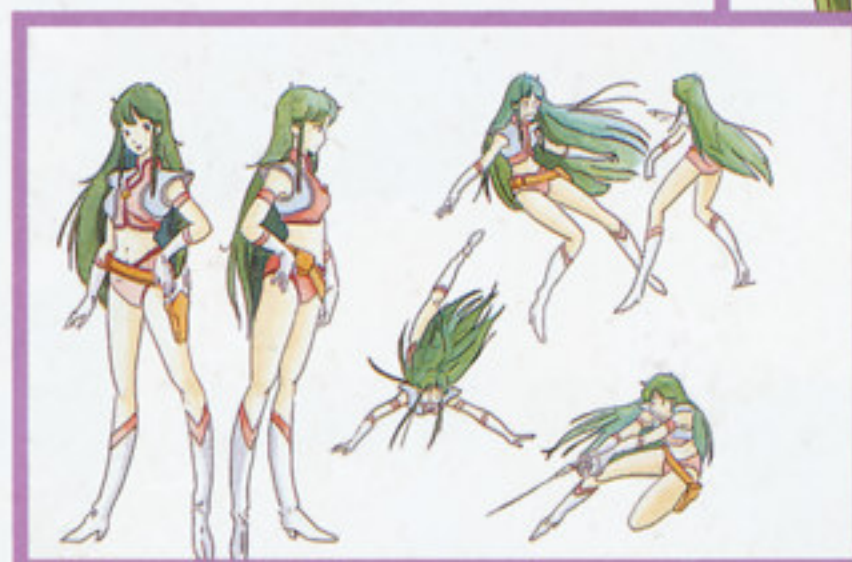
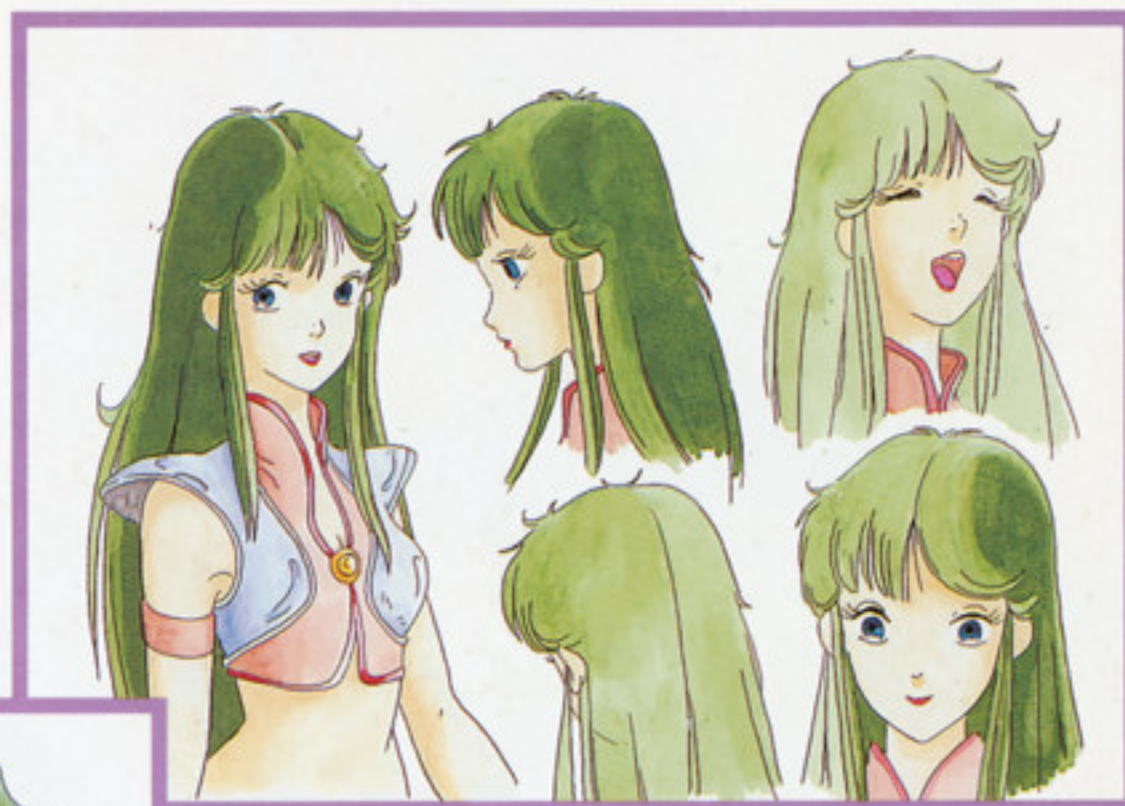
POINT2 「リプレイモード」&「2ボタンシステム」採用!!

このゲームは、ストーリー上に仕掛けられたトラップを方向ボタンと１つのボタンで切り抜けていく。最初のうちは矢印が出て進む方向を示してくれるが、後半になると自分の判断で行動しなければならない。またMEGA-ＣＤ版の特徴として、自分の行動パターンを再現してくれるリプレイ機能や、２つのボタンを使用（何に使用するかは不明）するなど、アーケード版にはなかった機能を満載。ちなみに、ランク設定までできてしまうのだ！

POINT3 シルキーリップの山本百合子さんが主題歌熱唱!!

主人公「レイカ」の声優で、あの名作「魔法の少女シルキーリップ」でのリラルル　ラリルル　ソングが記憶に新しい山本百合子さんが、主題歌を唄いあげる。ちなみにこの曲、MEGA-ＣＤ版のために新たに書き起こした、オリジナルのオープニングテーマ。アーケード版のオープニングは、少しばかり地味だったので、今回はファンの期待に応える派手なものになりそうだ。詳細は後ほど紹介するぞ！

魅力たっぷりなキャラクターたちを設定資料で見る!!

レイカちゃん

タイムマシンの開発者であるカーモン博士の愛娘。
少女時代から父が研究中のタイムマシンでタイムトラベルの経験を積み重ね「タイムギャル」の愛称で呼ばれている。

今回は、タイムトラベルの経験を評価され、悪党ルーダを追って時空の彼方へ飛び立つこととなった。彼女が着用しているのが新開発の超小型タイムスーツ。これはタイムストッパー機能も備えており、短い時間ではあるが自分以外の時間の流れをストップさせることができるスグレもの。

ルーダさま!!（敵役）

31世紀最大の悪党である。当時、世界に１台しかなかったタイムマシンの乗っ取りを予告。そして予告どおり強奪し、時空の彼方へ逃走中。

★TIME GAL★ 連続写真館

本当のアニメのような動きを体験できる館

明朗会計／入場無料

作品No.1
トランス状態

作品No.2
伊藤み●り
その一

これはオープニングショット。レイカちゃんの動きが、いやーんという感じでよい。

作品No.4
伊藤み●り
その二

原始人の漁をする姿を描いた作品。時代のカゲよさと人々の生活感がにじみでた秀作。

ガメキング

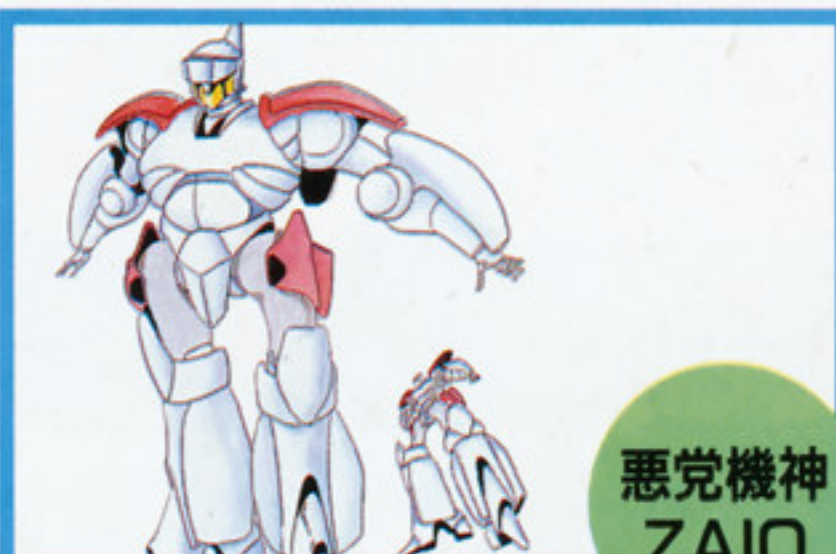
紀元前6500万年前にタイムスリップしたときに生息している、現代でいうところのカメの祖先。凶暴な性格を持ち、甲羅から生えた鋭い刺を武器にしてレイカの行動を妨げる。

ディソウル

西暦666年にタイムスリップしたときに、レイカの前に突如として出現する謎の化物。手に持った長い鎌でレイカを執拗に追いかけてくる。死神というところか。

原始人アース族

紀元前３万年前の時代に活躍している人類の祖先。すでに高度な技術を修得しており、縄を編んで作った網で、レイカを捕らえようとする。

悪党機神ZAIO

西暦3001年の未来に出現する鎧をまとった警備ロボット。そのがんじょう極まる装甲で、レイカを窮地に追い込むが、果してレイカは倒されてしまうのか!?

STORY

時は31世紀。
何もかも実現できてしまう時代に、人々の夢は、時空を越えて旅に出る、タイムマシンに注がれていた。その開発は紆余曲折を経て、ついに完成。マシンを開発したのがカーモン博士である。しかし、大悪党ルーダはタイムマシンを黙って見すごすはずもなかった。かれはタイムマシンを強奪／　時空の彼方へ逃走。彼が過去に戻り、歴史に手を加えるようなことがあれば、それこそ一大事。さぁ、どうするカーモン博士？ 秘策はあるのか!?

ノーコメント

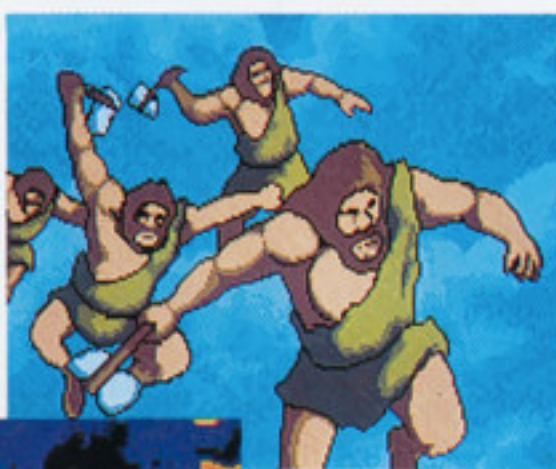
作品No.3
底引き網

ノーコメント

TIME GALは大きく分けて全4ステージ!

STAGE1 紀元前
B.C.7千万〜1年前

紀元前の世界へとタイムトラベルを敢行。ここでは、熱線を吐く恐竜や雪原を暴れるマンモス、トリケラトプスのジャンボーと追いかけっこをすることになる。敵は動物だけでなく、網や斧を使う原始人や、剣を持った剣闘士との戦闘もある。

たくましい原始人さんに追いかけられるレイカちゃん。生け捕りにされたら、大変なことになるので、なるべく助けてあげましょう。原始人さん、いや〜ん!

レイカちゃんが恐竜のドジラにやられちゃうー!(ヤラれるではない)ここはなんとか逃げて、楽しい、楽しい中世に行かなくちゃね。中世は楽しいぞ!

Hなシーン見たさにワザとやられちゃイヤ〜ン♡

STAGE2 中世〜現代
A.D.1〜2000年

炭坑内で奴隷の監視役にムチでしばかれたり、トロッコで狭い通路を爆走したりする、マニア必見のステージ。

また、ゾンビや海賊の襲撃、零戦との格闘まであるのだ。このステージを見ずして、タイムギャルは語れまい。

STAGE3 A.D.未来
A.D.2000〜4000年

ここで登場するのは、モヒカン暴走族にヘンな化物悪党機神ザイオ。おまけにメテオ(隕石)まで落ちてくる波乱万丈ステージ。

このステージの見所は、スペースハリアと呼ばれる戦闘機でのチェイスシーン。圧倒的な迫力で迫る。

STAGE4 ラストシーン
A.D.4001年

その名もズバリ最終面だ! ここで大悪党ルーダを発見して奴との一騎討ちとあいなるわけです。が、……なんと、最後の最後でレイカちゃんのブラスターが……! という感じでストーリーが流れていくのですが、ルーダの笑いは決して取らないでください。

ハッハッハッハ!(ルーダ笑)

主題歌録音中の山本百合子さんにオジャマ!

山本百合子さんといえば、アーケード版のレイカの声もやっていた声優さん。今回のMEGA-CD版ではオリジナルのテーマソングを歌っている。レコーディング中におじゃまして、お話を聞いてみたぞ。

山本　今回の曲は、すごくノリがよくて気に入ってます。いつもは、かわいっぽいキャラが多いんですけど、今回は曲やキャラが私の地に近いって感じがします。アーケード版の声を当ててたんですが、実際のゲームはあまり見てないんです。でも当時、レイカのサインをよく頼まれましたね〜。今回の曲は、ゲームキャラの歌という以外に、オリジナルの私の歌みたいな感覚でも聞いてほしいです。なんてね。

レコーディング中の山本百合子さん。お忙しいところどうもありがとうございました。

デバステイターのイベントもあったぞ!

これまたウルフ・チーム期待のMEGA-CDソフト「デバステイター」。ゲームの情報のほうはまだまだこれからだけどオリジナル・アニメ「デバステイター」のイベントが去る8月3日、東京・池袋の豊島公会堂で開催された。イベント自体が、作品中に登場するメカ〝バーサス〟を製造しているヤエス自動車工業の会社説明会といった、なかなかシャレた趣向。

もちろん、ホシノ　ナミ役の富永みーなさんも司会役で出演し大活躍。活発な質疑応答やクイズなどもあり、盛り上がっていたぞ。

ちなみに、富永みーなさんのニューアルバム『VARIOUS』も7月23日に発売済み。こちらのほうもヨロシク。

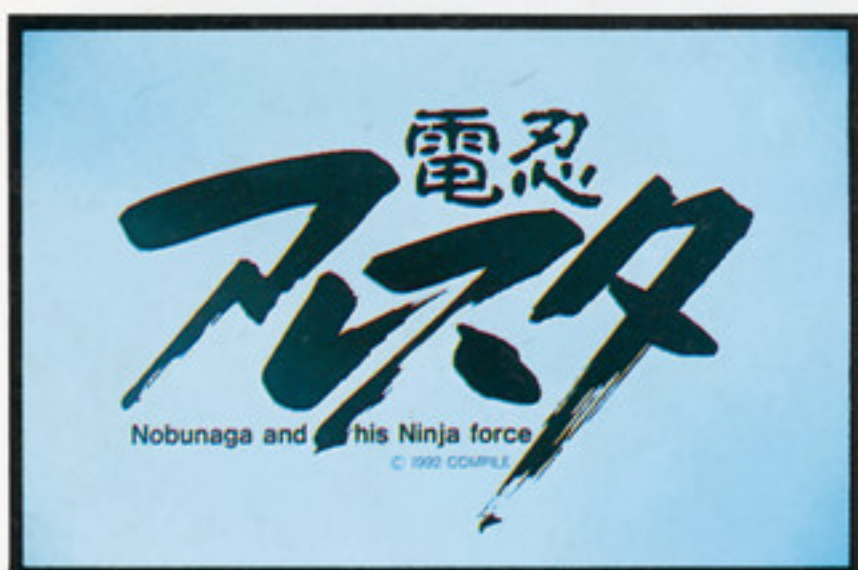
ステージは、会社説明会ふう。スライド上映やクイズなどで盛り上がったぞ。

電忍アレスタ

アレスタの桶狭間の戦いにおける活躍は……

コンパイル／10月下旬発表／価格未定／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

この前ステージ1を紹介したが、今月は順番を考えてステージ2の登場となる。着々と開発が進んでいるって証拠なわけだ？

まずは残念な話題から。発売日が10月下旬に延びてしまった。これもよりいいモノを皆様にお届けするための処置なので、開発者の方々を責めないこと。とにかく発売を待て。

前回はアレスタの武器について紹介した。4種類の個性的な武器を使いこなして各ステージを攻略していくというものだった。舞台になるのはすべて日本だが、ステージに応じて武器を交換しなければならないほどイメージの違うステージがそろっているぞ。今回紹介するステージ2は、今川家と衝突した桶狭間が舞台だ。ボスの武者王がスゲーぜ。

これがオープニングデモだッ!

アレスタの制作工程が描かれているオープニングデモ。いきなりゲームを始めないで、この工程をじっくり見よう。過程は重要だぞ。

月夜の晩に

人足未踏の隠れ里で秘密裏に作られているアレスタ。こんな物騒なものがおおっぴらに作られたらちと困るがの。

忍び寄る影……

アレスタが！

はたしてこの足は？

ステージ2は桶狭間で今川義元と対決するぜッ!

織田家が今川家を討ち果たした桶狭間の戦い。ステージ2は史実どおり雨が降っている。この雨は効果的なものなのであまり気にする必要はない。歴史を検証する一環みたいなものだ。出現する敵、今川軍は統率のとれた軍隊だ。そのため、集団で襲ってくることが多い。欲ばってすべて倒そうとせず、地道に倒して活路を開け。ボスの今川義元は手強いぞ。

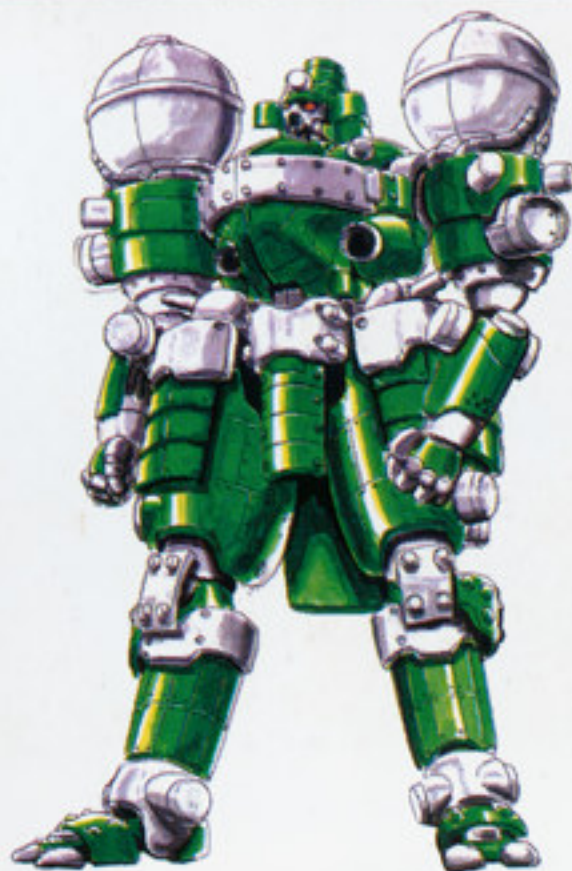
アレスタと柴田勝家はどんな関係なの？

織田信長の配下の武将である柴田勝家。彼の活躍と電忍の活躍は表裏一体だ。電忍の織田軍における立場は、柴田勝家の下にあたる。このため、信長の命令は柴田勝家を通して電忍に伝えられている。手柄は上役のものだから、電忍が活躍すれば柴田勝家も活躍することになるっていう寸法だ。柴田勝家にとっては電忍サマサマってワケですな。

柴田勝家の心境としては頼むぜ電忍って感じなのでしょうか。よい部下に恵まれて幸せだ。

激しい雨の中で

鉄甲兵の集団はワガママなヤツらだ。この振り回されている鉄球を避けて相手の懐に潜り込め。一撃必殺だ。

とてつもない闘いが！

これが武者王だッ!

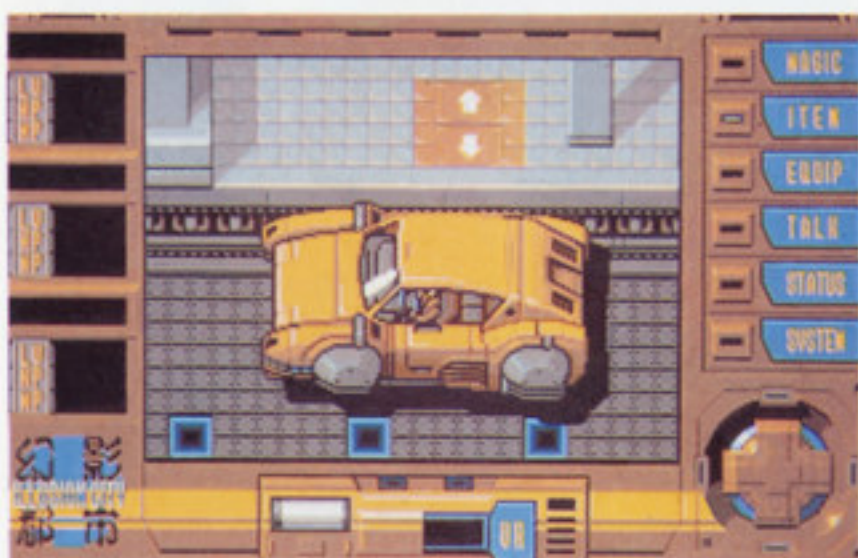
幻影都市 —ILLUSION CITY—
近未来の香港を舞台にしたサイバーSF・RPG

マイクロキャビン／来春発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 20% 1人プレイのみ

パソコンユーザーならおなじみ、あのマイクロキャビンがついにMEGA-CDに参入だ！ さっそく最新情報を届けるぞ。

西暦20XX年、突然起こった謎の地殻変動により、中国に返還されて間もない香港は一夜にして壊滅した……。昨年パソコンで発売され、その特異な世界設定とシナリオの壮大さで話題となった超伝奇ＲＰＧ、「幻影都市」がMEGA-CDに移植されることが決定した。

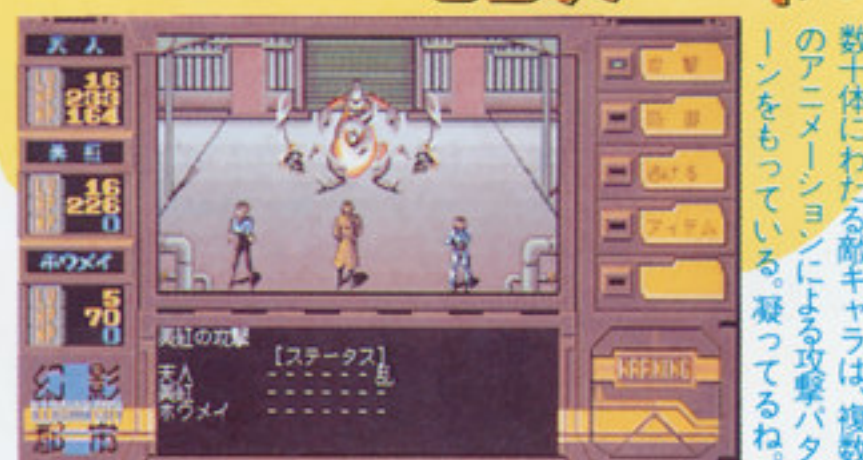
制作はもちろん、オリジナルのパソコン版を手掛けたマイクロキャビンだ。ＲＰＧ界の異色作ともいえるこの「幻影都市」、MEGA-CD版でのさらなるパワーアップに期待しよう。

サイバーパンクＳＦ「ブレードランナー」の雰囲気を漂わせる近未来の香港。ここで様々なドラマが展開されるわけだ。

「幻影都市」の見どころはココだ!!

画面内でキャラクターが"演技"する！

画面内のキャラクターたちがタバコを吸ったり、コートをはおったりする芸のこまかさに注目せよ！

敵キャラのアニメに注目!! 3Dリアルバトル

数十体にわたる敵キャラは、複数のアニメーションによる攻撃パターンをもっている。凝ってるね。

10名 「幻影都市」ポスタープレゼント

「幻影都市」発売決定を記念して、マイクロキャビンさんから特製ポスターをプレゼントだ。希望する人はハガキで、〒108 東京都港区高輪2-19-13 ＮＳ高輪ビル３Ｆ「ＢＥメガ幻影都市」係まで送ってね。締切は９月30日消印有効だ。

Ａランクサンダー
ＬＩＰシステム搭載のカードバトルゲームだ

RIOT／11月発売予定／7,400円／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 40% 1人プレイのみ

リ～ラルル～ラ～リ～ルル～と「魔法の少女シルキーリップ」が大好評の日本テレネット。待望のMEGA-CDの新作だよ～ん。

「魔法の少女シルキーリップ」で、オープニングやエンディング主題歌つきという、アニメ番組スタイルのゲームをすっかり定着させたRIOT。会話シーンにプレイヤーの感情をダイレクトに反映するシステムと合わせて、このスタイルがこのたびLIP(Language･Interactive･Picture)システムと名づけられ、「Ａランクサンダー」にも採用されることになったぞ。

「Ａランクサンダー」は魔女っ子もののリップとはうってかわって、特撮ヒーロー路線のゲーム内容となっている。プレイヤーは改造人間サンダーとなって、全８話のシナリオをクリアしていくんだ。まずはトップビュータイプのフィールドマップを移動して情報を収集し、そのなかで重要な人物との会話にのぞむ。会話モードは〝喜ぶ〟〝怒る〟などの３つの感情のなかからひとつをセレクトすることで進んでいく、リップでおなじみのものとなっているよ。

特撮ヒーローものを意識しているだけあって、フィーチャーされているのは戦闘モードだ。個性的な敵の怪人たちが何タイプも出現し、主人公とダイナミックなバトルを繰り広げる。戦闘は基本的にカードのめくりあいによって行われるが、変身や必殺技のコマンドなども用意されており、変化に富んだ内容が期待できそうだ。

主人公や怪人のデザインも「ビーストウォリアーズ」でおなじみの韮沢靖氏だから楽しみだぞ。

MEGA-CDから新しいヒーローの誕生なるか？

「ビーストウォリアーズ」に出てきたような、かっこいいキャラクターがいっぱいだ。特撮ヒーローものっぽい、おどろおどろしいデザインがうれしいね。

AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズVol.3
DAPSを搭載した期待の新タイトル

データウエスト／発売日未定／価格未定／VCS／CD-ROM

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

MEGA-CDの新たな可能性を提唱する「AYA」。ミステリアスなストーリーが君を虜にする！ 今月はその概要を伝えよう。

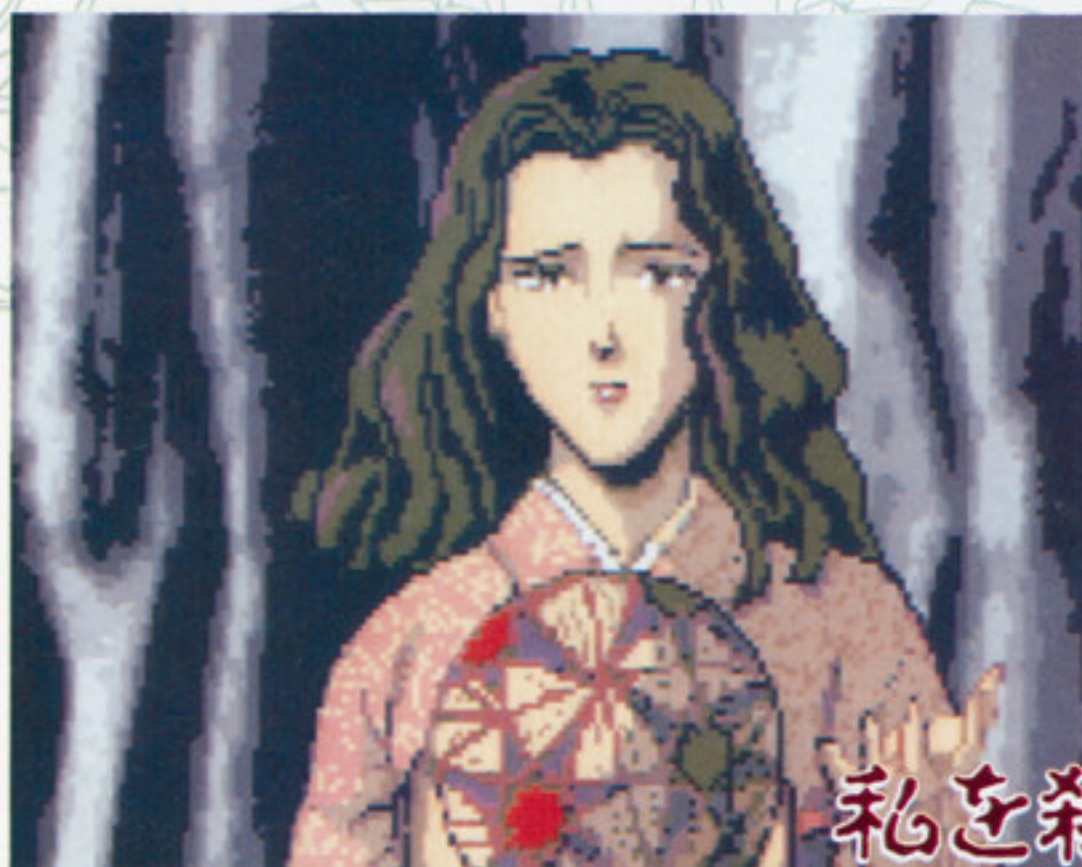
特A級アナリスト 降矢木和哉が挑む 謎の依頼

主人公の探偵が、少々オカルティックな依頼を受けるところからゲームが始まるAYA。

降矢木(ふるやぎかずや)和哉は、フリーのサイキック・アナリスト。人の心に潜入できる能力を持ち、それを職業としている人物だ。クライアントの依頼に応じて、第三者の心の中に隠された秘密を探り出す。ときにはその治療を行うことも。

そんな彼が受けた仕事は、破格のギャラを伴(ともな)った、少々奇妙なものだった。とある屋敷へ赴(おもむ)いて、老人の胸に腫瘍(しゅよう)があるかどうかを確認する……。確認さえすればいいのだった。

果たして、彼を待ち受けているものは!? 怪しい影が忍び寄る……

[AYA]
PSYCHIC DETECTIVE SERIES vol.3

新システム・DAPSを搭載したこのゲーム。フルアニメーションに使われる総動画数は1,000枚を越えた。それと完全同時平行で、PCMによる音声・効果音・内蔵音源によるBGMが再生される。あたかも、その場にいあわせるかのような臨場感が味わえるのだ。

会いたかった… 私を殺したあなたに…

捕らわれている女性は降矢木の恋人。何者によって幽閉されているのかは不明。

彼女に銃を向ける謎の男。ニヤリと笑いながら銃口の狙いを定めるのだった……。

ビジュアルカンバセーションシステム VCSとは!?

「AYA」をジャンル分けすると、この名称になる。「映像と対話できるソフト」という意味の新システムだ。デジタルコミックもこれに相当すると書けばわかるだろうか。「ADV」という言葉では表現しきれない何かが「VCS」にはある。プレイヤー自身の目で確かめてほしい。

カプコンのクイズ殿様の野望

完成までもう少し！ クイズで国盗り合戦だ！！

シムス／10月上旬発売予定／価格未定／QIZ／CD-ROM

完成度ゲージ 80% 2人同時プレイあり

クイズファンが首を長～くして待っているこのゲーム。もう、ほとんど完成という状態に近づいている。あと少しだけ待て。

戦国シミュレーションチックな面白さのある、４択早押しクイズゲーム「カプコンのクイズ殿様の野望」も、いよいよ発売が迫ってきたね。開発状況はいたってスムーズで、完成する日も近いって感じだ。もうちょっと具体的にレポートすると、ゲームの核となるシステムの部分や、MEGA-CD版オリジナルの５つのミニイベントなどはすでにできあがっている。シムスの開発スタッフたちは現在、アーケード版をしのぐデキのソフトにするために、プラスアルファの部分を鋭意開発中というワケなのだ。

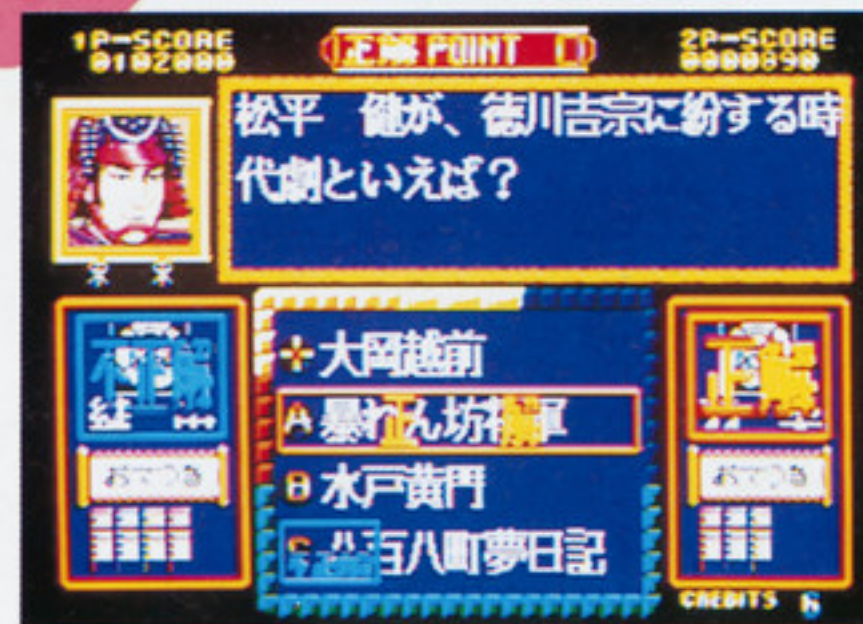
そこで今回は、開発中のサンプルのなかでも最新のものから、いくつかの場面を紹介していこうと思う。写真から完成に近づく足音を聞いて、ワクワクしながら待っててくれ。

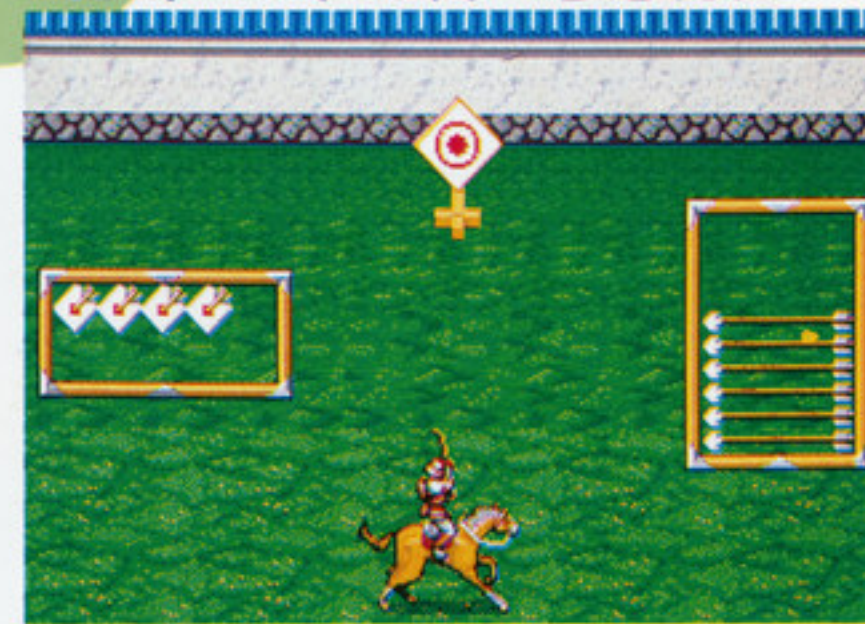
壮大なオープニング

これがクイズゲームなの？　と思わず疑ってしまうような、壮大なオープニングシーンが入っているのだ。

武将をセレクトせよ！

織田信長や徳川家康など、戦国の武将たちのなかから１人をセレクト。武将にはそれぞれクイズを有利に進める特徴がある。

クイズで諸国と戦争だ

これがゲームのメインとなるクイズ画面。問題はすべて肉声で出題されるから雰囲気も抜群。対戦も白熱して楽しいぞ。

ミニイベントで戦いを有利に

おみくじや流鏑馬など、MEGA-CDオリジナルの５種類のミニイベントは、クレジットが増えるなど、どれも得することばかりだ。

Vay～流星の鎧～

魔法の戦闘シーンを初公開！

シムス／12月18日発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

年末に向けて順調に開発中の「Vay」。シムス通信では敵キャラクターの募集もしているけど、今月は戦闘シーンを公開だ。

「カプコンのクイズ殿様の野望」の発売が迫るシムスだが、そのあとすぐにドラマチックRPG「Vay～流星の鎧～」が控えている。開発状況は、現在バリバリ進行中って感じだ。

さて今回は、RPGの華ともいえる、バトルシーンの写真が手にはいったので、戦闘の話を中心に進めていくからね。

「Vay」の戦闘システムは、RPGではすっかりおなじみのコマンド入力方式だ。まずは戦う、魔法、逃げるなどのいくつかの基本コマンドを選択し、そこからどの魔法を使うのかなどと細かく枝分かれしていくタイプ。もちろん、コマンドはパーティーのキャラクターごとに入力していくので、全員に違った行動をとらせ、いろいろな作戦を立てることができるぞ。

このゲームの戦闘シーンの特徴は、なんといっても魔法だろう。魔法は何十種類も用意されていて、なかでも豊富な攻撃魔法は、戦闘中に使うと派手な演出とともに敵に炸裂する。どんな魔法なのか目で確認できるってのはうれしいよね。

ファンタジーの世界を冒険だ

主人公の城の周辺など、すでにマップの一部も完成しているんだ。中世風のファンタジックな世界が広がっているでしょ。

魔法が炸裂する戦闘シーン！

攻撃魔法を使うと、派手な演出とともに敵に炸裂する。アニメみたいでカッコイイよね。魔法の種類もなかなか豊富だぞ。

ビクター＋コア・デザインの第3弾は「ジャガー」

ワンダードッグ

ウルフチャイルド

ジャガー

「ワンダードッグ」以来ビクター音産と共同開発しているイギリスの会社、コア・デザイン。今回は来日中の同社ジェミレー・H・スミス氏にインタビューを試みたのだが、そこで急きょ浮上してきたのが新タイトル「ジャガー」。右の2枚の写真がMEGA-CD開発画面だ。

「ワンダードッグ」「ウルフチャイルド」に続くビクター＋コア・デザインの第3弾「ジャガー」は、スーパーカーが繰り広げる、山あり、谷ありと起伏の多いレーシングゲームだけにかなり期待できそうだ。

雨や雪などの天候もレースに影響してくるということなので楽しみ。2人同時プレイも可能。今後の開発に期待しよう。

直撃インタビュー コア・デザイン社長 ジェミレー・H・スミス氏

「ワンダードッグ」、「ウルフチャイルド」、そして「ジャガー」で、開発に携わったイギリスのソフト会社コア・デザインのジェミレー・H・スミス社長に直撃インタビューしたぞ。

ワンダードッグの開発はなんと4ヵ月!?

——まず、会社のプロフィールから教えていただきたいのですが……。

スミス■コア・デザインは創立4年の会社で、ご存知のとおりゲームソフトの開発をやっています。2年前にアミガで「コーポレーション」、メガドライブ(ヨーロッパ版)で「チャックロック」を開発し、いずれもヴァージン・ゲームズから発売されました。私たちが開発したゲームは、全部で10タイトルありますが、すべて全欧トップ5にランクインされ、うち5タイトルがトップ1になっています。

——「ワンダードッグ」でビクターと共同開発したきっかけは？

全欧ではベストゲームの一つに数えられている「コーポレーション」(IBM PC版)

スミス■ビクターからキャラクター・ライセンスを契約してゲームを開発しないかといわれて開発したのですが、なんせ4カ月でゲームを完成しなくてはいけないということで、とてもハードでしたね。しかし、私たちがヨーロッパで成功しているように、ビクターも日本で成功しているわけですから、今後、この2社が共同開発すればもっと大きな成功が望めるだろうと考え、「ワンダードッグ」の開発に踏み切ったのです。

——ヨーロッパではどんなゲームがウケているのですか？

スミス■アミガではアドベンチャーゲーム、メガドライブではアクションゲームが人気ですね。ゲームマシンの性能にもよりますが、どのジャンルが売れるだとか、どんなゲームが売れるというのではなく、いいゲームなら売れるしね。フライトシミュレーターでもデキがよければ売れるって感じです。

——ワンダードッグのキャラクターについてはどう思われますか？

スミス■とてもＨＡＰＰＹですね。このキャラクターは日本でも、ヨーロッパでも、アメリカでも受け入れられると思います。キャラクターを見ないでゲームの開発を始めたので不安がありましたが、実際にワンダードッグを見たときはホッとしました。

——キャラクターを見ないまま開発したのはどうしてですか？

スミス■開発期間が4カ月という短い間で、キャラクターが届くのも遅れていましたからゲームデザインに取りかかったのはそれから。そしてMEGA-CDのハードについて解析を行っていったのですが……。(次ページに続く)

「ワンダードッグ」の開発についてのエピソードを語るジェミレー・H・スミスさん。

ビクター、コア・デザイン共同開発第一弾、おなじみ「ワンダードッグ」。

最初はMEGA-CDのドアが開かなかった!?

――開発で苦労したことなどはありますか？

スミス■じつはMEGA-CDのハードについて解析しようとしたのですが、ＣＤのドアを開けるのになんと１週間もかかってしまったのです。マニュアルも日本語だったので、だれも理解できずに大騒ぎでした。そこでビクターに「How do you open the door？」とたずねたうえで、２人のエンジニアを送りこみ、MEGA-CDの知識を学ばせたのです。１週間後に英語のマニュアルが届いてからは順調に開発が進みました。ただ、順調といっても１週間に７日は徹夜でしたけど（笑）。

――特別のグラフィック技術があるのですか？

スミス■これは企業秘密ですから教えることはできません（笑）。しかし、このような素晴らしいグラフィックができるのは開発スタッフみんなが一生懸命やっているからですよ（笑）。あと、非常にすぐれた若いグラフィックデザイナーが１人いましてね。彼は16歳のときからコア・デザインで修行してきて、みるみるうちに才能を発揮してきたんです。じつはまだ20歳なのですよ。「ワンダードッグ」も彼が手掛けました。サウンドについてもWONDERMEGAに見合うだけの音にしようということでスタジオを新設し、いろいろな機材を持ちこんで、何回も何回もサウンドテストをしたんですよ。

――ところで、開発中の「ジャガー」は？

スミス■「ジャガー」は２人同時プレイも可能なレーシングゲームです。そのうえ、自分でコースをデザインすることもできるんです。コース上に木を置いたり、丘を造ったりなどとね。さらに霧、雨、雪などの天候に左右されるところは、従来のゲームと違っています。

――ＢＥメガの読者にひとことお願いします。

スミス■現在、MEGA-CDで「ワンダードッグ」のほか「ウルフチャイルド」「ジャガー」などを開発しています。これからは、日本のゲームもいろいろと勉強していきます。私たちが持っているグラフィック技術とビクターの技術を合わせてゲームを作っていくつもりです。常に日本のゲームユーザーに楽しんでもらうためにビクターと協力していきますので、ぜひ期待していてください。

「MEGA-CDのドアが一週間開かなかったので困りました」というちょっと意外な話もスミスさんの口からもれた。

MEGA-CD版の「ウルフチャイルド」では素晴らしいオープニングアニメーションに期待できそうだ。

アミガで「ジャガー」をプレイしているスミスさん。MEGA-CDではグラフィックに期待できそうだ。

MEGA-CDハミダシ情報

来月の某大手の参入発表も間近だが、MEGA-CDのほうも、今後はセガ・ファルコムやその他のメーカーが賑わしてくれる予定だぞ。なかでも、LDシリーズの移植で話題をまいているウルフ・チームや海外系のパイプの強いビクター音産は、今後も多くのタイトルを抱えている模様だ。また、RIOTの「Ａランクサンダー」は主題歌に子門真人氏を迎え、好調に開発は進んでいる。ここらへんは来月以降、詳しく紹介できるはずだぞ。

ところで、データランドでも触れている例の「ロードス島戦記」のMEGA-CD移植についてだが、これに関しては一部雑誌で一方的な発表という形がとられたものの、セガの正式発表はいまのところない状態だ。１年近くも前から「ロードス島戦記」移植の話は水面下で流れてはいたが実際の制作状況はまだまだといったところか。セガ社内のパブリシティー展開も足並みがそろっていないみたいだ。

ちなみに期待されている「ファイナルファイト OF MEGA-CD（仮）」の２人同時プレイの可能性だが、現時点でも検討中とのことだ。でも、オリジナルのタイムトライアル面での２Ｐモードは期待できそうだぞ。

最後になったが、ファンをじらしてる「３×３EYES」の続報だけど、来月号ではかなりまとまったものが出そうだから期待していいぞ。う～ん来月は豪華かも？

「Ａランクサンダー」の主題歌を歌うのは「仮面ライダー」で有名な子門真人だ。

【編集部より】まず、今号にセガのMEGA-CDソフト「ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士～」の紹介記事が掲載されていないことをお知らせいたします。本誌では「ダークウィザード」に関してタイトルの発表以来、地道な取材活動を続けてきました。ところが、8月8日発売号作成時になんの打診もなく一部の雑誌と素材、情報ともに一方的に差別化され、本誌読者の皆さんに良質の情報を御提供することができない事態となっています。本誌からも「ダークウィザード」の関係各位に、このような状況を改善していただけるよう、たびたびお願いをしてきたのですが、9月8日発売号制作時の今日に至るまで、このような事態に至った理由、そして今後の対応についても明確な答えがいただけませんでした。本誌としては、記事制作上必要な情報が得られない以上、まことに遺憾ながら「ダークウィザード」の紹介記事の掲載を見あわせることになりました。今後とも、メガドライブの発展のために公正かつ良質の情報をユーザーに提供できるような環境を大切に望むしだいです。

なんたって時代は100メガだぜ。石の無駄使いと言われないゲームが欲しいよな。

HYPER GAME MACHINE

OH! NEO GEO

MAX 330MEGA PRO-GEAR SPEC ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM CPU 68000(12MHz) /Z80A(4MHz)

WORK RAM 68000(64KBYTE) /Z80(2KBYTE) MEMORY CARD RAM 2K BYTES USED LITHIUM BATTERY

ビューポイント

Cサミー工業 SNKCORP.1992
10月発売予定 価格未定 容量68メガ
ゲーセンでは好評稼働中

斜め45°から画面を眺めて応戦せよ〜！

これからのゲームは斜めを生かしたものが増えていくのかもしれない。メガドライブでは「ランドストーカー」が発表されているし、他にも……。あ、それだけかもしれないな。しかし、NEO・GEOにも斜めのゲームとして、「ビューポイント」が用意されている。メガドライブとNEO・GEOに斜めのゲームがそろえば、時代には逆らえないでしょ。自然と斜めのゲームばかりになっていくぞ。たぶんね。

肝心の「ビューポイント」だが、NEO・GEO初の斜めスクロールシューティングとして業界の期待を一心に集めている。斜めのゲームは少ないから感覚的にわかりづらいと思われがちだが、普通の縦や横スクロールと何の変わりもない。ただ、視覚的に変わっただけ。同じ方向にしかスクロールしないのだから、とまどう必要はない。とっとと遊んで感覚に慣れるべし。

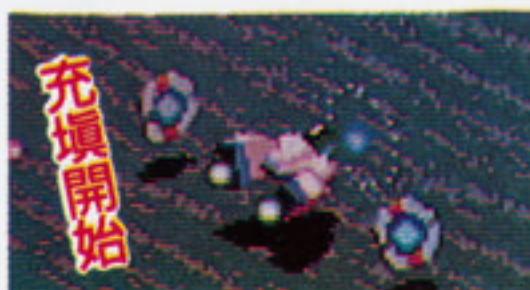
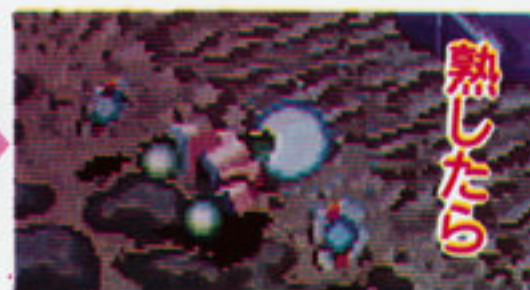
ステージは全部で6つ。各ステージの最後にはお約束どおりボスがいる。コイツを破壊すればミッションコンプリーツで次のステージに進める。普通は2人交互プレイが原則だけど、ゲーセンによっては2人同時に遊べるところもある。1人で遊んだほうが楽しいけどね。

近頃のシューティングには珍しく武器は通常弾だけ。溜め撃ちもできるからこの2種類を使いこなして難局を乗り切ろう。乗り切れなかったら派手なボムでかわせ。

溜めて放つ（基本）

充填開始

余裕ができたらボタンを押しっぱなしに

熱したら

目標が定まったらボタンに添えた指を離す。

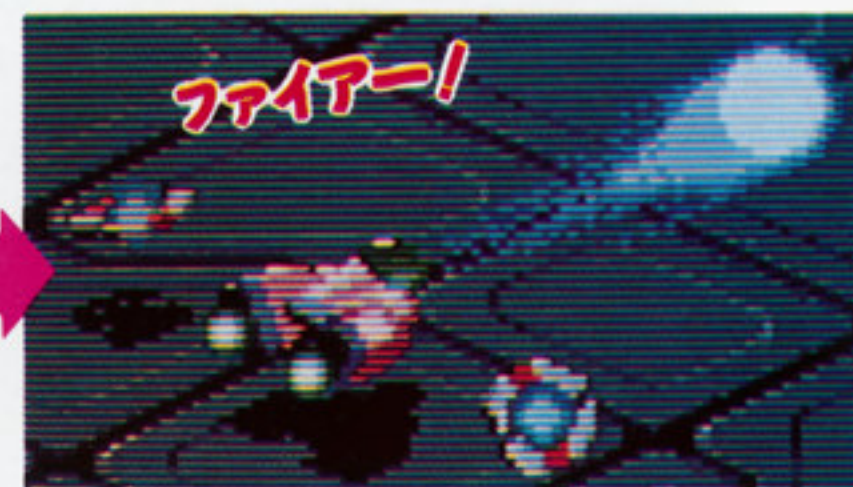
ファイアー！

ボスなんてのもやっぱりいます

蟹と言えば蟹味噌だ。見てくれは悪いが、あの旨さに匹敵するものはそうそうない。この蟹野郎にも味噌があると思うと、破壊するのは惜しい。

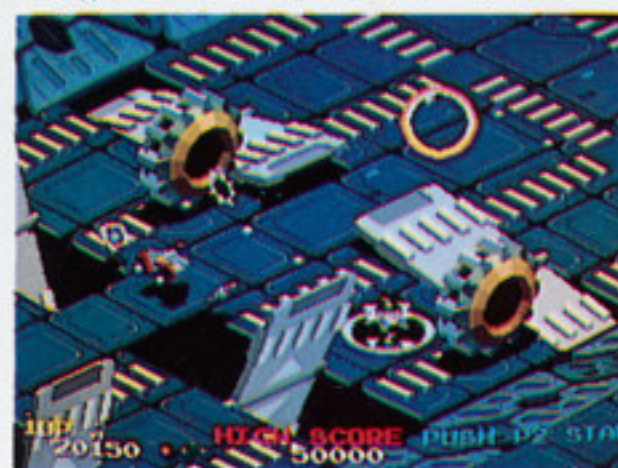
かに道楽状態なヤツとか

通常ボスといえば一体ずつ出てくるのが当たり前だった。しかし、コイツは弾を出しながら芋虫まで呼びよせる。ボスのプライドなんかあったもんじゃないな。風上にも置けんよ。

物量作戦を展開してきたり

仕掛けや敵がてんこ盛り

いろいろあるよ いろいろと

囲まれたり

いきなり回転を始めるが、バターになってしまうなんていうオチはない。脱出したければ赤いところをひたすら撃って破壊せよ。

床板が回転する厄介な場所。こんな場所を誰がわざわざ好き好んで作っているのだろう。文句を言う前に花びらを倒さなきゃ。

小生意気な小魚が自機に向かって突撃してくる。トビウオより高く飛び、サンマより速く泳ぐ。水のわっかが自然を感じさせる。

鮮魚があふれたり

危険なときはボムに頼ってねん

シューティングゲームになくてはならないもの、それがボムだ。「ビューポイント」では、3種類のボムが用意されている。そして、ボムは3個までしか持てない。ケチらず使え。

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ！

いままでいろいろな野球ゲームが発売された。しかし、野球として成り立つうえに色物色が一番強いのは、この「2020年スーパーベースボール」だろう。最大の特徴はおねーちゃんがすべて巨乳ということ。胸でボールを挟めるんじゃないかと思えるほどだしね。ゲームのほうも2人で遊べば楽しいよ。

2020年スーパーベースボール ©1991 SNK
21,800円 容量46メガ

はっきり言って10月はG.G.軍団が大活躍! 「シャダムクルセイダー」と「PS外伝」という2大RPGが一気に発売されただけでなく、画面写真がそろった新作も3本ある。好調すぎて調子が狂う、今月のG.G.である。

★シャダムクルセイダー〜遥かなる王国★ファンタシースター外伝★バットマンリターンズ★チャックロック★IN THE WAKE OF VAMPIRE★

NEW SOFT REVIEW

シャダムクルセイダー〜遥かなる王国

G.G.初の本格的アドベンチャーRPG

ジャンジャカジャーン! ついに発売されることになった「シャダムクルセイダー〜遥かなる王国」。G.G.としては初の大容量4メガROMを採用、ゲーム内容も完全オリジナルといった気合いの入ったものになっている。あえて"剣と魔法の世界"が通用する中世ファンタジーをさけ、中東のアラビアンな雰囲気を世界設定として選んだところなどは、開発者側の"攻め"の姿勢が感じられていてよい。こういった意欲的な作品がG.G.で作られたというだけでも、なかなか驚きのニュースといえるだろう。タイトルを途中で変更したり発売時期も何度か延期されたこの作品、待たせたぶんだけユーザーの期待を裏切らない完成度となっているぞ! G.G.ユーザーで、かつRPGが好きという人におススメ。

●セガ/9月18日発売/RPG/5,500円/4M+B.B

完成度 100%

1人プレイのみ

4人の仲間を紹介しよう!

王子
この物語の主人公。王子サマなので意外とワガママなところもある……? 一応顔は二枚目。

魔人
アイアイサー、ご主人様っ! 魔法を使えるただ1人の仲間。魔人なのでランプから御登場。

シンドバット
有名なシンドバッドも登場。意外と若かったりする。父の仇を討つため、王子の仲間となる。

シート
盗賊シートの特徴は、戦闘時に「かくれる」コマンドで不意討ちが狙えることだ。強いぜ!

戦闘はターン制ではなく、キャラの速さのパラメータにより決定されるのだ。

グラフィックはエキゾチックな香り漂う(?)、アラビア世界が舞台だ。

シナリオは全5章構成

第1章 炎からの脱出
シャダム王国が戦乱に巻き込まれていくまでを描いている。将軍を探せ!

第2章 初めての仲間
船に乗って小さな城にたどり着いた王子。この島には何があるのか……!?

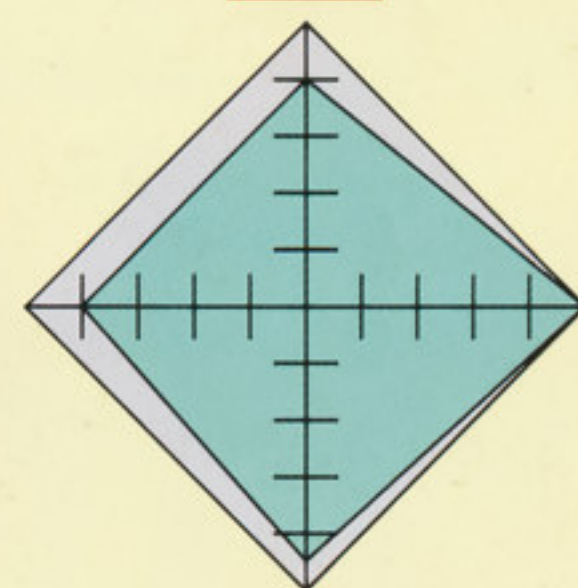
第3章 いざ帝国へ
王家を滅ぼしたユフラート帝国に乗り込む王子たちの活躍が見られるはず。

第4章 聖地ニネヴェ
墓場を探検することになる王子。伝説の指輪はどこに隠されているのか。

第5章 魔王アーリマン
ついに帝国との最終対決、シャダム・クルセイダーは帝国の野望に打ち勝つことができるのか……。決着のときが来たっ!

GAME EXPLANATION

1000年前、神から授かった3つの指輪で闇の魔王を封じ込めた英雄がいた。英雄は「シャダム国」を建国、自らの血をシャダム王家に継がせることで再び魔王が復活したときの日に備えたのであった。この物語は、その英雄の末裔であるシャダムの王子が国王に呼び出されるところから始まる……。G.G.初の4メガROMの採用による本格的RPGがここに登場する。

<評価ダイアモンド>

操作性 4
ゲームバランス 4
AV面 5
持続性 4.5

いきなり電源を入れてからすぐに好感がもてたのが、オープニング部分。数枚のビジュアルによるプロローグのあとにタイトルがバン! と登場するのだが、そこまでの演出がG.G.にしてはかなりの凝り方だ。アラビア調の音楽も妙にハマっているし、ゲーム全体も非常にぜいたくな作り。とくにグラフィック部分はさすがは4メガ、といった感じをうける。

ONE POINT REVIEW

RPGファンにとってはうれしい悲鳴をあげてしまいそうな今月のG.G.だけど、なかでもこの「シャダム……」は一番の買いと言えるだろう。個人的には、「アーリエル」なみにオススメしたい作品だ。

ファンタシースター外伝

ファン待望！「PS I」から500年後の世界が舞台だ

この「ファンタシースター（以下ＰＳ）外伝」も「シャダム……」同様発売が遅れに遅れた作品だ。これはあくまでもウワサなんだけど、当初「ＰＳ外伝」はマスターシステム（というか当時はマークIII）版の「ＰＳＩ」をG.G.用にアレンジしたものにする予定だったらしい。が、その開発途中で「やっぱり完全新作で行こう」という大幅な変更があったようなのだ（あくまでウワサの域を出ないけど……）。

とにかく、今回発売される「ＰＳ外伝」は「ＰＳＩ」とはまったくの別モノと考えてもらっていい。基本的なゲームシステムは、見てのとおりあの「ドラゴンクエスト」と同じフィールド型のＲＰＧとなっている。つまり、ＰＳファンの期待していた３Ｄダンジョンはなくなっているわけだな。さらに、“外伝”というだけあって登場人物は＊＊＊をのぞいて（？）ほとんどが別人。ま、主人公１人がミニナという女の子になっているところは「ＰＳＩ」に似た設定と言えるかな……？

ゲームは、はじめとっつきにくいかもしれないけど、キャラのレベルが上がるにつれて、テンポがよくなってくる。世界も意外とコンパクトにまとまっているので、秋の夜長に、ちょっとRPGをっていう人におススメだ。

●セガ/10月2日発売/RPG/4,500円/2M+B.B

完成度 100%　1人プレイのみ

ゲームシステムはコマンド型RPG

「ＰＳ外伝」はドラクエ風のオーソドックスなコマンド型のゲームシステムを採用している。

冒険の舞台もいっぱいあるぞ

プレイヤーが冒険する「アレサランド」は町あり、ダンジョンありといった世界となっている。

豊富なビジュアルシーンに注目！

町や村のビジュアルはちょっぴりアダルトな雰囲気

町の人々のビジュアルシーンはＰＳシリーズと似ている……のかな？　魔法屋のお姉さんに注目だ。

「外伝」の主人公はこの２人だ！

アレック
山賊に連れ去られた父を助けるため、テド村を旅立つことになる。

ミニナ
アレックとは大の仲良し。彼女が今回の物語のカギを握っている。

主人公はこの２人。物語が進むと、仲間のキャラも登場して、パーティーも最大３人まで組めるようになるぞ。

「ＰＳ外伝」には、過去発売されたG.G.用RPGのノウハウがすべて投入されている。出来は問題なし。

戦闘シーンも

敵の総数は約40にも。けっこう多いよね。

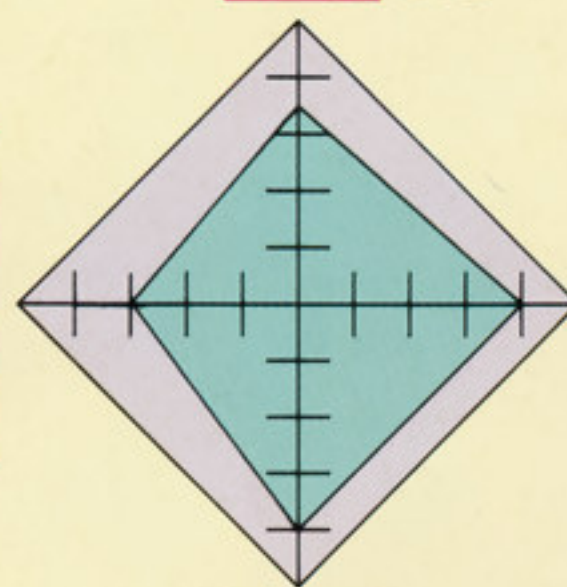
イベントシーンも

ビジュアルシーンがいくつか収められているのが特徴だ。

GAME EXPLANATION

遠い遠い昔の物語……。アルゴル星系から１光年も離れたコプト星に、１匹の悪魔が誕生した。カブロンと呼ばれたこの悪魔は、コプト星での激しい戦いを経て、とある植民地星に封印されることになった。その星はあの「アリサ」が発見したと言われている小さな星で、「アレサランド」と名づけられていた……。
「ＰＳＩ」から500年後の世界、AW813年。物語は、アリサやタイロンの活躍が伝説となり、科学技術も忘れさられた平和なアレサランドのとある１日から始まった。伝説のライトペンダントを偶然にもひろったテド村のミニナ、そしてアレックの２人は世界を破滅から救う戦士となれるのであろうか……？

<評価ダイアモンド>

項目	評価
操作性	3.5
ゲームバランス	3
AV面	4
持続性	4

「ＰＳ」の大看板を背負っている超話題作なんだけど、今月はタイミングがちと悪い。だって、倍の容量を使った「シャダムクルセイダー」が同時期に発売されるんだもん。いや、ゲームの出来自体はほとんど文句はない。シナリオもコンパクトにまとまっているし、グラフィックに関してもG.G.のハードを考えると合格点。ただ、「シャダム……」と比較するとビジュアルシーンなどの演出関係のボリュームがちょっと少ないかな、という感じがする（あ、だから“外伝”なのかも）。また、ゲームバランスも極端に敵が強い攻撃を仕掛けてくるときがあるのはけっこうズルイ。あと個人的な好みになっちゃうけど、ヒロインのミニナはロングヘアがいいと思う（ロングヘア支持派の担当者）。

ONE POINT REVIEW

「ＰＳ外伝」と「シャダムクルセイダー」。いきなりこの２大ＲＰＧ作品を同時期にぶつけてきたセガの営業戦略には首をかしげざるを得ない。ま、ユーザーにとってはこんなことはどうでもいい話なのだが…。本作の印象は、とにかくカッチリと作られた正統派ＲＰＧだな、ということだ。短所もないが、長所もない。完成度は以前のG.G.用ＲＰＧよりもいいんだけどね。「シャダム……」とまとめて購入か？

NEW SOFT RELEASE

バットマンリターンズ

●セガ/10月23日発売/ACT/3,500円/2M

完成度 100%　1人プレイのみ

今夏公開されたばかりの映画「バットマンリターンズ」を題材にした同名のアクションゲームがG.G.で登場だ。前作「バットマン」でジョーカーを倒し、ゴッサム・シティーの平和を守ったバットマン。「リターンズ」は、新たにゴッサム・シティーを狙うザ・ペンギンとの対決を描いたものになっている。巨大なゴッサム・シティーの影にひそむペンギンを見つけ出し、彼の野望をバットマンは食い止めることができるのだろうか……?

映画「バットマン」のかもし出す独特のダークな色彩感覚がG.G.で忠実に再現されている点に注目。ゲーム内容の詳細は次号以降のこのコーナーで紹介する予定だ!

ワイヤーを使ってぶらさがるといった、独特な一連の操作には一見の価値あり。映画にもこんなギミックがあったよね。

背景のゴッサム・シティーを見ればわかるように、このゲームのグラフィックはG.G.でもトップクラス。重厚な雰囲気だ。

チャックロック

●セガ/10月30日発売/ACT/3,500円/2M

完成度 100%　1人プレイのみ

原始人チャックロックを主人公にした、横スクロールアクションゲームだ。すでに海外ではジェネシス用に、発売されているがG.G.にはあまりに突然のリリース。開発途中のサンプルロムをプレイしたかぎりではかなりぶっ飛んだゲーム内容である、という印象を受けた。プレイヤーの操る原始人の攻撃が、"腹を突きだす"だなんてゲームが今までにあっただろうか?ゲーム中に登場する敵キャラも、いかにも原始時代ですといった感じの恐竜のほか、ワケのわからない宇宙人みたいなヤツが出てくる。「原始家族フリントストーン(古い)」みたいなゲームになるのか、はたして……。このゲームについても、詳細は次号以降だ。

画面中央にいるヘンなオヤジがこのゲームの主人公、チャックロック。顔もヘンだが、攻撃も"腹"を使ったヘンなもの。

チャックロックの行く手をジャマする敵キャラたち。ジャンプでよけてもいいが、ここはやはり腹攻撃で倒すのが一番ヨイ。

IN THE WAKE OF VAMPIRE

●シムス/10月23日予定/ACT/4,500円/2M

完成度 100%　1人プレイのみ

19世紀末のイギリスはロンドンを舞台にした横スクロールアクションゲーム。プレイヤーは超常現象の研究者である心理学者ソーシャル博士となり、ロンドンで多発している殺人事件を追うことになる。全5ラウンド、計13ステージからなるゲームの舞台はテムズ湖畔から始まり、蠟(ろう)人形館や墓場、古城といったいかにも「吸血鬼」が出てきそうな(出てくるんだけど)舞台が続々登場。突然動き出す蠟人形、ポルターガイスト現象によって動き出すイスやナイフ、なかに入ると閉じ込められてしまう部屋……。各ステージに仕掛けられたワナはホラー感覚満点だ。G.G.版「悪魔城ドラキュラ」といったところかな?

オープニングだけでなく、各ステージの間にもビジュアルシーンが用意されている。かなり硬派な難易度をもつアクションだ。

通常武器はナイフのほか、ステッキやサーベル、特殊攻撃としてブーメランやダイナマイトなどが使えるようになっている。

[G.G.HOTLINE]

今までG.G.に関係する最新情報を載せていた「G.G.HOTLINE」。……でも、みなさんココしっかり読んでます?どーもG.G.のコーナーって、メガドラに比べると全体的に活気がないんだよなあ。だいたい、雑誌の1コーナーっていうのは読者のレスポンスがダイレクトに反映されるべきなのである。そこで今月から、HOTLINEのコーナーはBEメガに送られてくるキチョーなG.G.関係のお便りをここに紹介することにした。それではさっそくまいろう。

●この夏、TVチューナーと一緒にG.G.様を買っちゃいました。でも、いまは専用TVマシンとして使っているだけでじつはソフトを1本も買っていなかったりする……。こんな私でも、世間はG.G.ユーザーとして認めてくれるのでしょうか?(東京都/竹内美和子)

——アナタみたいにG.G.ユーザーでありながらゲームを持っていない人を私は2人ほど知ってます。でも、1本くらいソフトをもっていてもいいと思うんだけど……

●うおおお、オレは今猛烈に怒っているぜ! なんでG.G.のソフトってこんなに当たりはずれが大きいんだ! G.G.コーナーはもっと評価を厳しくせよ。(岡山県/広田浩二)

●G.G.のコーナーにも「びんびんと～く」みたいな読者のページがほしい。(埼玉県/安達一也)

——このコーナーの新作ゲーム評価は、過去に発売されたG.G.ソフトとの相対評価で成り立っています(よーするに、担当者の純粋な好みだけで評価しているわけだ)。今後は読者の評価も重視していくつもりなので、ガンガンお便り、送ってください。このコーナーはG.G.に関するキミの意見や感想を待っている! 以下次号へもちこし。それでは。

あてさき

〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
ソフトバンク株式会社 BEメガ編集部まで

テラドライブで海外ソフトを先取り！

TERA Communication

テラコミ

今回は、映画並みのミステリーアドベンチャーと、いろんな場面が楽しめるフライトシミュレーターを紹介しよう。

THE DAGGER OF AMON RA

ちょっと神秘的なミステリーアドベンチャー　価格12,000円

もうすぐMEGA-CDで発売される「ライズ オブ ザ ドラゴン」のIBM PC版の開発メーカー、シエラオンラインからエジプト博物館を舞台にしたミステリーアドベンチャーが発売された。当然VGA256色に対応だ。

主人公であるローラボウが、新聞記者として、はるばるニューヨークへ旅立つとこからこのゲームは始まる。編集長に新聞記者としての初仕事を命じられたローラボウは、博物館で起こった盗難事件を皮切りに、殺人事件へ巻き込まれていくというストーリーだ。「キングズ・クエスト」シリーズなどで採用されているアイコン表示と対象物をクリックするだけというシエラ独特の優れた操作性はこのゲームでも使われている。とにかくアニメーションで繰り広げられるミステリーの展開に思わず夢中になってしまうこと請け合いだ。

Yes, Daddy.

新聞記者としての活躍を夢見てニューヨークに旅立つローラボウ。

ナゾの殺人者

誰かがベッドで死んでいる。あっ、犯人の影が……。

密談!?

Surely we can find a way to accommodate everybody's wishes.

密談するエジプト学者たち。いったい何を?

まずは取材から

Yeah, I went down there...I did get THAT far in the investigation, at least.

取材はこのゲームにおいて基礎中の基礎。先にデスクからいろんな話を聞いておこう。

きれいな街並み

車や人がアニメーションしまくっている街並み。タクシーも呼べばちゃんとやってくるのだ。

SECRET WEAPON OF THE LUFTWAFFE

データディスク発売

ルーカス・フィルム・ゲームズの「SECRET WEAPON OF THE LUFTWAFFE」といえば、パソコンゲームユーザーにはおなじみのフライトシミュレーターだろう。以前このコーナーでも紹介したけど憶(おぼ)えているかな。じつはこのゲームのオプションとしてデータディスクが発売されたのだ。ただし肝心のプログラムディスクがないと起動できないので気をつけてね。

ズラリと4種類。人気ゲームだけにほかにも登場するといいね。

He 162

なんとコックピットが実物そっくりなので、迫力満点なのだ。

選択

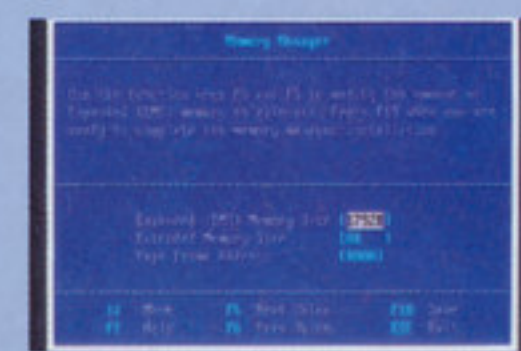
データディスクをハードディスクにインストールし、このメニューから選択する。

P-38

戦闘はこのマップをもとにして行う。敵陣営の動きには要注意だ。

コマッTERA

EMSってナーニ?

インストールする際、「メモリが足りません」というメッセージが出てきて困っている人もいるのでは。そういう人のためにも今回はEMSについて触れておこう。EMSを設定するにはEMS-INSTファイルを使う。ちなみにモデル3では標準メモリが2560Kバイトだから、最高で1920Kバイトまで割り当てられる。メモリが十分でないと動かないものもあるから注意しよう。

EMSを割り当てる画面。リセット後に認識される。

お便り募集■IBMの海外ソフトやテラに関する意見・質問、パズルコンストラクションによるオリジナルゲームなど、ぜひ送ってね。住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、あて先：〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル ソフトバンク（株）BEEP！メガドライブ「テラコミ10月号」係まで。（採用者にはIBM PCソフトをプレゼント）

➡Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!

RESCUE.004

懐かしいゲームから最新ゲームまでの質問、疑問、奇問なんでもありのこのコーナー。日に日にハガキの量も増えてきて、すべての質問に対応しきれなくなってきた。しかし、担当者の意気込みがあるかぎり、このスペースは存続していくぞ。さあて、今月もいっちょバシっとキメていこうか。

闘技王キングコロッサス

遭難1 恥ずかしながら最終ボス「グリュード」が倒せなくて困っています。最初の戦闘はタイムストップの魔法を使ってどうにか勝てるのですが、2回目の戦闘になったときはMPがないのでやられてしまいます。なにか効果的な攻撃パターンはないでしょうか？

（東京都・田辺満弘）

救出1 グリュードを倒すコツは、まず最初の戦闘はMPを使いきってもかまわないから、できるだけ体力を温存したまま勝つこと。このとき「閃光の剣」でジャンプ斬りをビシバシ当てていけば、タイムストップの使用回数が節約できるぞ。

そのあと城の外での戦闘が始まったら「孔雀の杖」を装備して、斜め下のほうへ移動しながら炎を誘導させる。もし「孔雀の杖」を持っていなければ、ダナール城の中をもう一度よく探してみよう。そしてグリュードが最終形態になったら再び「閃光の剣」を装備してヤツの真正面に立とう。あとは写真の解説を参考にしてがんばってくれ。

最初の闘いは、タイムストップの魔法を使いつつ、武器で直接ダメージを与える。レベルが最高になっていればなお良い。

城の外での闘いは、右下か左下に動きっぱなしのまま、孔雀の杖で攻撃。これなら無傷で最終形態にできるぞ。

最後は正面に立ち、弾を盾で防御した瞬間に斬る。うまくパターンにはめてしまおう。

ショートレビュー これは見た目こそ地味だけど、BGMは開発者が自信をもって出しただけあって、重々しい雰囲気にマッチしてていいぞ。それに難易度もわりと低めだから、アクションが苦手な人も一度やってみてほしいな。

ふしぎの海のナディア

遭難2 「ネオ アトランティス」の章で、スーパーキャッチ光線を止めるために、ドアを破らなければならないという場面まで進みました。しかし、そのドアがどうしても壊せません。ここで「けんじゅう」を使っても、「ここでは使えない」みたいなメッセージが出るだけです。いったいどうすればいいのでしょうか？

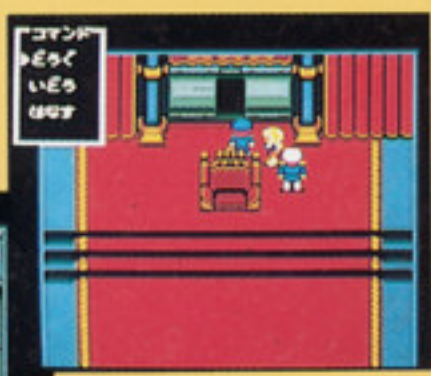
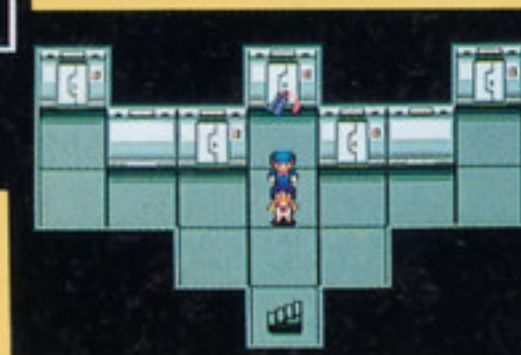
（長崎県・土井貴智）

救出2 状況からいって、その場面は倉庫から武器を取るためにエンジンルームで細工をした直後だね？ じつは、この場面で倉庫から入手しなければならないアイテムはまだあるのだ。それはどこにあるかというと、君が「けんじゅう」を発見した倉庫のすぐそばにある、もう1つの倉庫だ。そこで「ダイナマイト」を入手したら、例のドアの前で使えば破壊できるぞ。

この部屋の中に入ると、機械の使い方がわからなくてジャンが困るけど、食堂にあった本を持ってきて読めば大丈夫。そのあとネモ船長とエレクトラに合流すると、それまでカギのかかっていたドアがすべて開いているはずだ。

そうしたら赤いじゅうたんが敷いてある部屋に入り、奥の壁にある隠し通路をくぐればこの章のクライマックスに突入だ。

2つある倉庫から、それぞれダイナマイトとけんじゅうを取っておく。

ダイナマイトを例のドアの前で使う。あとは部屋の中へ。

最後はこの部屋の奥を調べて、通路を発見するだけだ。

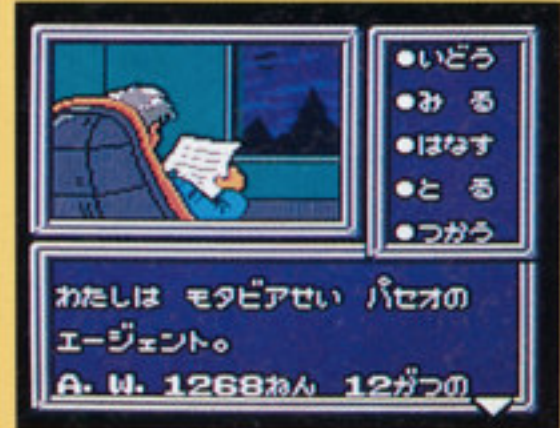
ファンタシースターアドベンチャー

メーカーに問う！ ゲームギアの「ファンタシースターアドベンチャー」をプレイしていて思ったのですが、このゲームの主人公はその雰囲気や年代、職業（エージェント）などからいって、「ファンタシースターII」の主人公（ユーシス）の父親のような気がするんですが、本当のところはどうなんでしょうか？

（福岡県・Mr・70S'）

TB本部より これについて、セガの開発者のアレクさんにたずねてみたところ、次のような回答をいただくことができた。

「PSアドベンチャーの主人公はユーシスの肉親という設定ではありませんが、まるで無関係というわけでもありません」

この回答だけでは、結局どういう関係なのかはよくわからないと思うけど、じつはそのあたりに関してアレクさんの話によると、そんなに詳しい設定をしていないそうなのだ。おそらくプレイヤーがあれこれ想像して楽しめるように、あえて設定をあいまいにしたのかもしれないね。

GGの主人公は、経歴からして何か関連がありそうだが……。

いわれてみれば、生年月日はGG版に近いが……。

バハムート戦記

疑問1 「バハムート戦記」に出てくる英雄のなかで、善、中立、悪のそれぞれでいちばん強い英雄は誰でしょうか？　それからエル＝フォスという名の英雄は、マスターのエル＝モアに名前が似ていますが、これにはなにか特別な関連があるのですか？

（新潟県・小川健二）

回答1 英雄のエル＝フォスは、なんとエル＝モアの従兄弟で、大陸を放浪している英雄なのである。何を隠そう、これまで雑誌には掲載されなかったが、64人の英雄にはこうした設定が全員になされていたのだ。たとえば、カイザードはジークの呪われた双子の兄だとか、アルディスはカラオセが趣味といったぐあいにだ。ほかにもいろいろ細かい話があるのだが、スペースの都合で全部の掲載は割愛する（申し訳ない）。最初の質問は、下の表を見て自分なりに判断してくれ。

※性：性格　維：維持費　攻：攻撃値　技：技量値　装：装甲値　機：機敏値　魔：魔法レベル

英雄の名前	性	維	攻	技	装	機	MP	魔
フラウォン	善	4	0	0	4	8	60	4
リュンター	善	2	1	5	2	9	48	4
ギルバード	善	4	4	4	5	2	36	4
アルジュナ	善	3	0	6	5	6	32	4
エル＝フォス	善	3	0	4	2	6	36	3
フェアリス	善	2	1	0	2	6	36	3
ニステール	善	2	0	1	2	6	36	3
ランツ	善	3	3	3	5	8	20	3
ラルフォン	善	2	2	2	4	4	20	3
ムーミンクラ	善	2	3	1	4	3	8	2
ボン	善	2	6	2	0	4	—	—
キイチロー	善	2	5	2	1	4	—	—
ダイアナ	善	1	5	1	0	4	—	—
ライカス	善	2	3	4	5	6	—	—
エルテメイト	善	1	2	2	2	6	—	—
ライザール	善	0	1	1	1	2	—	—
シュタイナー	善	0	0	0	2	1	—	—
ファラウィン	善	0	0	0	2	1	—	—
レンヘーゲン	善	1	0	0	0	0	—	—
アゾート	中	6	0	0	6	8	52	4
ミーア＝マス	中	7	2	3	4	8	44	4
サー＝サキン	中	4	0	0	4	8	36	4
ヨネサン	中	2	0	0	3	6	36	4
ナン＝ヤマト	中	2	2	2	2	4	36	3
リューク	中	3	2	3	2	4	36	3
フェザーン	中	4	2	3	3	6	20	3
ハムスタ	中	2	2	2	2	4	20	3
パパゾウ	中	2	2	2	2	4	20	3
イギナベ	中	2	0	0	2	6	20	3
レント	中	2	0	0	2	6	20	3
オギアッシー	中	3	2	2	2	7	28	2
アラムート	中	1	1	1	1	4	12	2
チスケ	中	2	2	2	2	4	8	2
モヘップ	中	3	1	4	1	8	8	2
アレック	中	3	8	2	1	9	—	—
アルディス	中	2	5	0	0	0	—	—
タテカンタツ	中	4	4	4	4	8	—	—
イクスド	中	2	4	1	1	0	—	—
サージ・ブー	中	3	0	6	2	8	—	—
ハインリッヒ	中	3	0	6	2	8	—	—
バレンチン	中	1	2	0	0	1	—	—
アリーシャ	中	1	2	1	1	1	—	—
ガジール	中	1	1	2	1	1	—	—
インディーナ	中	1	1	1	2	1	—	—
イスタリス	中	1	1	1	1	4	—	—
カターユ	中	1	1	1	2	3	—	—
タケチヨ	中	2	0	5	0	3	—	—
イースリー	中	2	0	3	3	4	—	—
ヤマザー	中	2	0	0	5	0	—	—
サブチン	中	3	1	0	0	9	—	—
カイザード	悪	1	8	6	6	3	60	4
キュベリオス	悪	8	2	2	6	8	60	4
ナイアラート	悪	7	4	4	4	8	44	4
イェード	悪	6	3	3	3	8	36	4
フュージー	悪	3	4	2	4	4	32	4
ヨーマ	悪	6	2	8	2	9	36	3
ケンチ	悪	3	1	1	1	4	32	3
ブライアーム	悪	4	3	3	3	6	20	3
ケイキダー	悪	4	0	5	3	6	20	3
ニードル	悪	3	0	4	0	8	20	3
ハナリリム	悪	3	0	0	2	6	20	3
ヒルト	悪	3	1	4	1	6	12	2
ボボタック	悪	2	4	0	0	2	—	—
ファンブル	悪	2	4	0	0	2	—	—

ショートレビュー この作品を骨の髄までやりこんだ者が最後にめざす目標。それは難易度5、戦闘はヘックスにしての大陸統一だろう。もちろんマスターはバルマーだ。これでクリアしなければ真のバハムーター（何だそりゃ？）とは呼ばせない！

ザ・スーパー忍

疑問2 最近、「ザ・スーパー忍」の昔の記事を読んでいたところ、「このゲームの製品版には2つの種類がある」と書かれていました。もし、これが本当だとしたら、その2つにはどういう違いがあるのでしょうか？

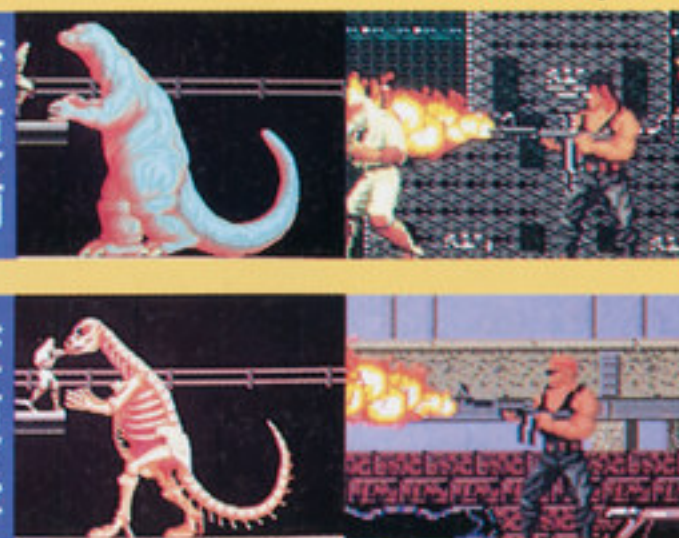
（東京都・坂本一馬）

回答2 君の質問のとおり、「ザ・スーパー忍」の製品版は2種類ある。そのうち1つは'89年に日本で発売されたもの、もう1つは海外で発売されているジェネシス版だ。基本的にどちらも内容は同じだが、じつは海外版(変更版)はキャラクターのグラフィックがいくつか描き直されているのだ。

具体的にいうと、ボスキャラのバットマンが悪魔に、ゴジラもどきが骨の怪獣に、そしてザコのロッキーがスキンヘッドに変更されている。ここで、なぜそんな手直しがされたのかという疑問を感じると思うが、それはいわゆる版権……。まあ、これ以上は言わなくてもわかるね？

ちなみに現在発売されている「ザ・スーパー忍」は、すべて海外版になっていて、初期版はすでに絶版という状態だ。

変更前

変更後

© SEGA 1989,1990
MUSIC © 1989 YUZO KOSHIRO
SPIDER-MAN: ©&© 1990
MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.

参考までに、日本で発売されている2つのバージョンをパッケージなどの外観で見分ける方法はない。だが、骨の怪獣が出る海外版は、電源を入れたときに上の画面が表示されるのだ。

レッスルボール

遭難3 このまえ、あの「レッスルボール」をやっと買えたのですが、最後のアメリカチームにどうしても勝てません。どんなにがんばってもコンピュータ側の攻撃が卑怯なので、キーパーが簡単に気絶させられ、タッチダウンで点差をつけられてしまいます……。

（東京都・ジャイアンター）

救出3 コンピュータに勝つための戦い方は、2ページあっても解説しきれないので、なんとか自力での勝利をめざしてほしい。しかし、どうしても勝てないようなら、これまでに発見された各種の裏技を使うことをすすめる。これらの裏技を使っても、エンディングはちゃんと見られるからね。

後半の4チームを使用する

チームセレクト画面のときに、方向キーの下とBボタンをしばらく押したままにしておくと、カンフーチームなどの後半の4チームが選択できる。この技は1Pリーグ、2P対戦のどちらでも可能だ。

サウンドテスト

1Pリーグモードでカラテスラッシャーズを選び、パスワードを「KWGEN」と入れるとサウンドテストに入る。

ボーナスポイントが995に

1Pリーグモードで後半の4チーム以外を選択して、パスワードを「MWAKI」と入れれば、ボーナスポイントが995で、いきなり最終戦（アメリカマーシャルアーツ）ができる。もちろん、この試合に勝てばちゃんとエンディングが見られる。

遭難者からの連絡を待つ！

●「サンダーバーズ本部」では、MD、GGのソフトをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問（疑問）をもつ者たちの救助信号を待っている。本部は週休2日の24時間体制（半分ウソ）となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。
●なお採用者には全員に特製のテレホンカードと、抽選で1名に希望ソフト1本を贈呈する。

救助信号の発信先

〒108
東京都港区高輪 2-19-13
NS高輪ビルソフトバンク株式会社
BEEP！メガドライブ編集部
「サンダーバーズ」係まで

【TB本部より通信】今月号は遭難ハガキの掲載数が少なくなってしまい、ほかの多数の遭難者にはまことに申し訳ない。次はできるだけ掲載数を多くしたいと思う。それから、今回のソフトプレゼントは抽選で田辺満弘くんに決定だ。

BEメガ 裏技リーグ Vol.30

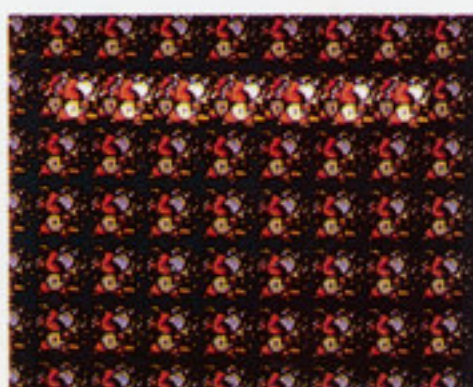
今月は「ダイナブラザーズ」の情報が読者から山ほど送られてきた。ホントは隠し面の解説をもっとくわしくやりたいんだけど、スペースがないからご勘弁。

ダイナブラザーズ

2塁 アニメモード

パスワードの入力画面で「ANIM」の4文字を打ち込むと、ゲーム中に登場する全キャラクターの動きのパターンが見られるモードに入れる。

ちなみに、このモードのときはスタートボタンでスローモーションがかかる。また、Aボタンでキャラクター、Bボタンで動きのパターン、Cボタンでキャラクターの向いている方向を変更することもできるのだ。

（東京都・西原直基）

ふだんはあまり見られないしぐさも、このモードならじっくり堪能できる。

1塁 宇宙人側でプレイ!

パスワードを入力するときに「MHRI」と入れると、隠しステージに入れる。しかもこの隠しステージでは、プレイヤーが宇宙人側となって(侵略する側)遊べるのだ。

もちろん、この面をクリアすれば通常と同じように次のステージのパスワードが表示されるぞ。

（神奈川県・ドリブラ）

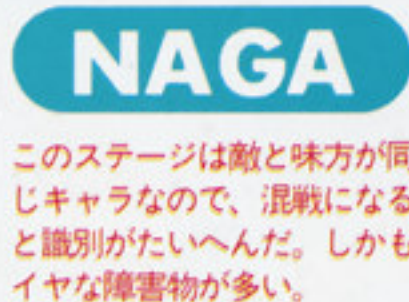
なんとなく、宇宙人側だと勝手が違うような気がするね。

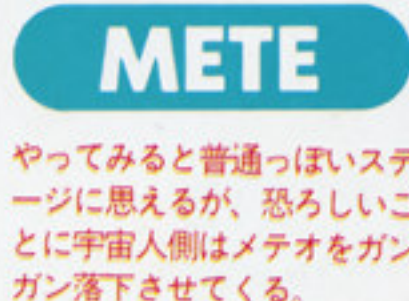
このモードでクリアしていった場合、エンディングはどうなるのだろうか?

1塁 隠しステージの数々!

以下のパスワードを入力すると、いろんな隠しステージが楽しめるぞ。

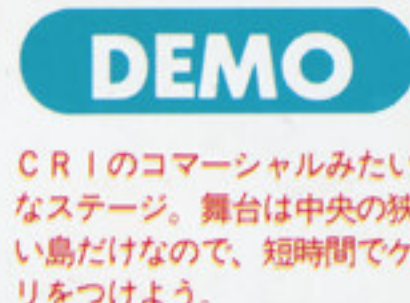
（滋賀県・サルの茶人魔・14歳）

BENI
ビッグなクチビルのステージ。森林の部分がホクロみたいでなんか妖しい。ほかに変わった特徴はないぞ。

NAGA
このステージは敵と味方が同じキャラなので、混戦になると識別がたいへんだ。しかもイヤな障害物が多い。

MIZU
プレイヤー側にとってかなり有利な地形のステージ。マップには「ヒマ人ダネ」と書いてある。大きなお世話だ。

METE
やってみると普通っぽいステージに思えるが、恐ろしいことに宇宙人側はメテオをガンガン落下させてくる。

NIKU
ろくに恐竜を増やすヒマもなく、すぐに天変地異が起こるステージ。何が起きるかは自分で見てみよう。

このステージをプレイしていると、色が違うばかりか異常に強い「てぃらの」が出現することがある。これが噂の「きんぐてぃらの」だろうか?

LOVE
まさに読んで字のごとくの地形。「てぃらの」が地形にひっかかりやすいので、固体誘導でうまく敵陣に送りこもう。

DEMO
CRIのコマーシャルみたいなステージ。舞台は中央の狭い島だけなので、短時間でケリをつけよう。

EEEE
宇宙人側は迎撃型肉食獣しか生み出せないステージ。ここで勝利するのは難しいかも。

PUGU
おたがいに草食獣しか生み出せないステージ。天変地異が始まると、そこいらじゅうに地獄絵図が展開される。

GEKI
地形に仕切られているステージ。右側には草食獣、中央には肉食獣と卵食獣を生むとパワー効率がいいぞ。

●裏技リーグ欄外編《THUNDER FORCEⅣ》【難易度はどれでもいいから、とにかく最終ステージをクリアしてエンディングを見る。すると、オプションモードでエンディングの曲やおまけBGMが聞けるようになる。】（茨城県・サンダースEX）←これは同じ内容のハガキがたくさんきたので、認定はアマ。

アイルトン・セナ スーパーモナコGPII

補欠 湖のなかには謎の珍獣が生息していた!?

まずSENNA GPモードに入り、3つのコースで入賞してセナからスーパーライセンスをもらう。そのあと再びSENNA GPモードに入ったら、いちばん左のコースを走ると、決勝のときに背景の湖にネッシーのようなキャラクターが現れる。真ん中のコースの場合は決勝のときに、背景の空にUFOが現れる。

ただし、1回どちらかのキャラクターを見たら、もう片方は再びスーパーライセンスをもらわないと見られない（スーパーライセンス1回につき、一度だけ見られる）。

（兵庫県・藤原圭吾・18歳）

セナGPで3つとも入賞する。ヘタな人は、とにかく努力するべし。

画面中央の湖にあやしい生物が首をもたげているのがわかるだろうか？

デトネイター・オーガン

1軍 デバッグモード

タイトル画面の表示中に、2P側のパッドで「上、上、右、下、下、A、C、B」の順にボタンを押すと、画面に「DEBUG」という文字が表示される。

そうしたら1P側のパッドのスタートボタンを押すと、ゲーム中の場面や戦闘を自由に見られるデバッグモードに入れるぞ。

（東京都・平岡敏）

タイトル画面のときに、2P側のパッドでコマンド入力。

するとDEBUGという文字が表示されるので、1P側のスタートを押そう。

あとは好きな場面やPCMデータを選択して、ゆっくりと堪能してくれ。

グランドスラム

2軍 コンフィグモード

パスワードを入力する際、最初の6文字に「CONFIG」と打ち、あとは全部ピリオドを打ち込むと、サウンドテストやパワー設定などができるコンフィグモードに入れる。

（千葉県・佐々木彰）

「CONFIG」と入れて、残りはすべてピリオドを打つ。

すると、いろんな設定ができるモードに入れる。

スーパーモナコGPII

補欠 ひさびさのアナログ対応

「スーパーモナコGPII」をプレイするとき、電波新聞社製のアナログパッド「XE-1AP」を接続してから電源を入れると、なんと完全アナログ対応で操作ができる（つまり微妙なハンドルさばきやアクセルの踏みこみができる）。

（京都府・TAKE OFF・18歳）

なぜか説明書に記載されていないのだが、このとおりアナログパッド用の画面がちゃんとある。

裏技大募集！

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号"大リーガー"から"草野球"までを編集部内で判定、選定するものです。
■採用者には規定の謝礼＋本誌オリジナルテレホンカードを贈呈します。
■同一の裏技が複数寄せられた場合は抽選で1名を選び、採用させてもらいます。

ハガキの書き方

ハガキ（封書も可）の裏に、ゲーム名と裏技の内容を具体的に書いてください。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も必ず明記してください。

宛先

〒108 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル ソフトバンク株式会社
「BEEP！ メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

裏技リーグの受賞者には以下の特典が与えられる！

賞	特典	内容
大リーガー	お好みMDソフト＋海外ソフト＋αのおまけつき！	怒涛の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつぁ、1年に1回でるかどうかってヤツだな。
1軍	お好みGGソフト2本か、お好みメガドラソフト1本。	「無敵コマンド」や「すべてのアイテムを最初から装備！」ってなふうに、基本的にそのゲームにおける最高の裏技に贈られる賞だ。発見するのが困難なものも含むぞ。
2軍	3,000円分の全国共通図書券を進呈。	ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう濃厚な味わいの裏技がこれに値する。程度としては適度なパワーアップコマンドって感じかな。
補欠	2,000円分の全国共通図書券を進呈。	ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「1粒で2度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいってる。
アマ	1,000円分の全国共通図書券を進呈。	ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。たとえるなら「ABC＋スタートでサウンドテスト」みたいな、わりと簡単に発見できる裏技かな。
草野球	500円分の全国共通図書券を進呈。	とりたてて役に立つってわけじゃないけど、知ってて損のない裏技、なんとなく笑える裏技に贈られる。謝礼がいささか安いけど、BEメガを1冊買ってもおつりがくるぜ。

HISTORY

BINARY ANALYSIS of the TV-GAMES

TVゲームの歴史　第8回　文責:渋谷洋一/監修:漆原龍之介

ゲームセンター浅草〝ゲーム博物館〟開店記念特別編集編

　今回はこのコーナーの執筆者、渋谷洋一が浅草に〝ゲーム博物館〟というゲームセンターを8月にオープンしたので、それを記念して、その〝ゲーム博物館〟に設置されるゲームと、これまでに紹介しきれなかったゲームを、おさらいの意味を込めて紹介する。メニューは世界初のシューティングゲーム、フジエンタープライゼス「神風」から紹介していく。これは前にも一度は紹介した作品だが、75坪(つぼ)の倉庫から引きあげたばかりの状態で、整備もろくすっぽしていないほこりを被った小汚いものだった。だが、今回のゲームセンターのためにきっちり整備が整い、プレイできる状態にまでついにもっていくことができたので、ゲーム内容の詳細を含め、今回の再度紹介とあいなった。

　続いてはタイトー「フィールドゴール」。これも以前〝ブロック崩し特集〟のときに紹介したものだが、そのときはアタリ「ブレイクアウト」とその改造による亜流を徹底的に紹介してしまったため、ゲーム画面、ゲーム内容ともにほとんど触れていなかった。そんなわけで今回は、詳しく完全なゲーム内容とともに再び紹介する。

　そして任天堂「シェリフ」。今回はカラーで紹介。それともう1つ、DECO「スペースファイター」。これも〝インベーダー特集〟の際、30種類以上は存在する「インベーダー」の模倣(もほう)や亜流を数多く紹介したため、基板を手にしたのが遅れた「スペースファイター」は残念ながら掲載することができなかった。今回の紹介と合わせて以前の特集記事を今一度、読み返してほしい。

　最後は浅草〝ゲーム博物館〟の紹介と、当時のゲーム業界のパンフレットと価格表を掲載した。ユニークなものがそろったので、お楽しみに。

1976 FUJI/「神風」

世界初の縦スクロールシューティングゲーム。フジ・エンタープライゼス「神風」。もちろん、モノクロモニター版しかない。

CPUを使用していないハードながらこの表現力は素晴らしい。流れる色の淡い薄い雲と、色の濃い厚い雲が泣かせる。

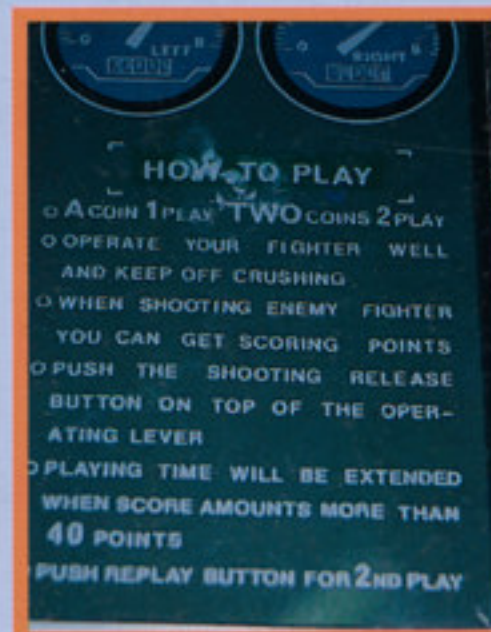
ゲームは一定時間内に敵を撃ち落としたスコアを競うタイマー制。約3分ほど遊ぶことができる。高得点でリプレイあり。

「神風」は、'76年フジ・エンタープライゼスから発売された世界初のシューティングゲーム。きょう体はアップライトというよりも、カクテルきょう体のような特殊なもの。基板はCPUが使われておらず、TTLなど論理回路だけで構成されている。しかし、この「神風」はCPUを使用していないにもかかわらず、その表現力には、評価すべき素晴らしい要素がある。

　自機は大型の攻撃機で、敵は前方から飛来する小型の戦闘機。敵戦闘機は弾を撃ってこない。体当たり攻撃、まさに〝カミカゼ〟だ。それを左右にかわし、敵を撃つ。これは、まぎれもなくシューティングゲームだ。レバーは、ガングリップ、左側についているノブで自機のスピードを高速、低速と2段階にコントロール可能だ。

　画面には薄い雲と厚い雲があり、なんとCPUを使っていないハードでありながら、スクロールを実現。当然、雲の下をくぐり抜けることもできる。

　敵に体当たりされると、画面がフラッシュし、轟音とともに雷が落ちたような効果を生み出していた。自機はよくある3機の残機制ではなく、アタリ「ブレイクアウト」(ブロック崩し)以前に主流であった一定時間だけプレイできるというタイマー制。約3分間のあいだにどれだけスコアを上げられるかを競うものだ。高得点を出せば1度だけリプレイができる。

　世界初の縦スクロールシューティングゲーム「神風」。だが、その手本はレーシングゲームの名作、タイトー「スピードレース」だ。マイカーは自機、敵の車は敵戦闘機。考えてみれば、単なる置き換えのゲーム。発想の転換でまったく異なるスタイルのゲームになってしまうのは、とても面白いことだ。

輸出用のきょう体なのかインストラクションはなぜか英語。ゲーム内容はインストラクションを必要としない単純なもの。

スタンディングのカクテルきょう体。左右移動のガングリップと高速、低速と2段階でコントロールするノブで操作。

きょう体内部。ほこりが積もり放題に積もっているが、動作に影響はない。基板は当然ながら3枚構成の大規模なもの。

1979 TAITO/「FIELD GOAL」

タイトー「フィールドゴール」タイトル画面。フットボールらしく、バックのグリーンがとても美しい。

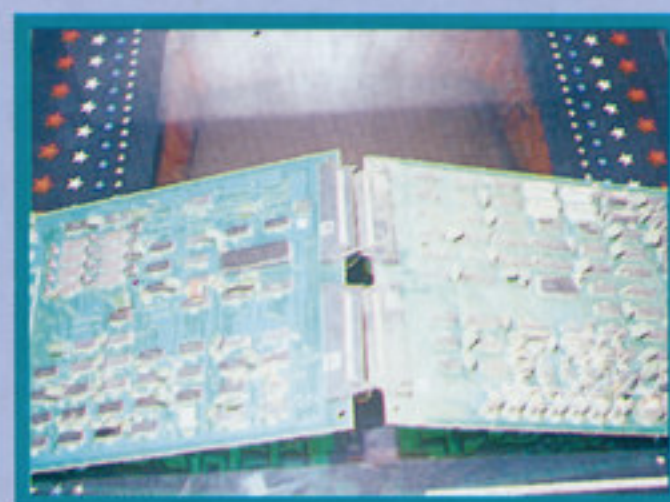
ディフェンスは3段に守る赤、黄、青のヘルメット群。一列、消し去ると高得点ボーナスが入る。

ヘルメット群を一列、消し去るとともにパドルも小さくなっていく。最後はボール2つ分の大きさに。

タイトー「フィールドゴール」はすでに「スペースインベーダー」が発売されていた'79年に発表された。「インベーダー」が発売された'78年には「ズンズンブロック」を発表していたし、この「フィールドゴール」を含め、タイトーとしては〝ブロック崩し〟の発展型でヒットを狙っていた。

「フィールドゴール」は'76年に発売されたアタリ「ブレイクアウト」が巻き起こした〝ブロック崩し〟ブームの最後発にあたるゲームで、その完成度は高く、それまでの一連の〝ブロック崩し〟とは一線を画す、ユニークな発想と表現力を持っていた。

「フィールドゴール」はその名が示すとおりアメリカンフットボールをモチーフにしたゲームで、ブロックはヘルメット、ボールはフットボールの楕円形のボールになっている。ゴールは画面上方のオレンジ色の部分で、そこにボールを打ち込むと300点ずつスコアが上がっていき、ミスしたときにそのスコアが清算される。ゴールのスコアが1000点を越えるとエクストラチャンス。パドルにボールがくっつき、フィールドゴールが狙いやすくなる。ゴールがＥＸＴＲＡを表示しているときにタイミングよく打ち込むと、１ボールのみサービスされる。

ときおり、選手が登場して、パスを求めてくる。選手にパスできれば背番号Ｘ100のスコアがゴールに加算される。だがはっきりいってプレイ中はじゃまな存在。頭にボールをぶつけて退場させよう。

「フィールドゴール」基板。この基板はフィールドゴール専用で、他のゲームには変更、改造はできない。ＣＰＵは８ビット、インテル8080。

正式なきょう体はアップライトきょう体のみ発売された。アメリカンフットボールの雰囲気が漂う装飾。TAITORONICSの文字が目につく。

選手にパスすればゴール内の数字が上がっていき、千点を超えればエクストラチャンス。ゴールを狙え。

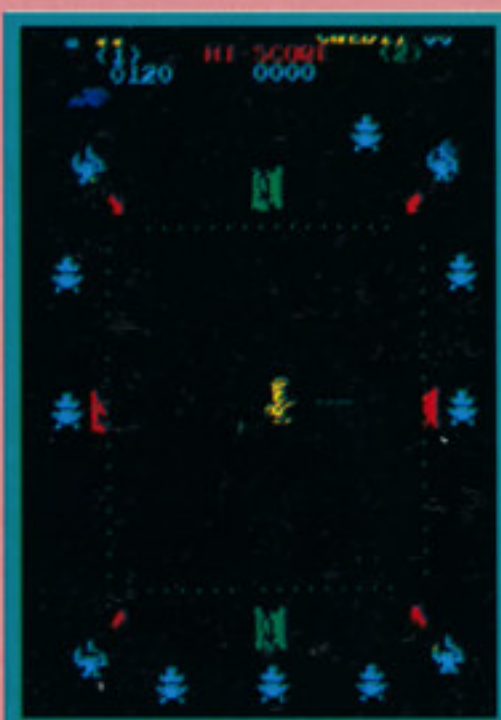
エクストラボール。これではじめて高得点が狙えるというもの。6万5千点でリプレイだが、無理!?

ミスするとはしゃぐ、画面上の選手。そのおちょくった笑い声と動作がプレイをさらに熱くする。

1979 任天堂/「SHERIFF」

前回紹介した「シェリフ」は残念ながらモノクロだった。だが、今回カラーボードを搭載した「シェリフ」が入手できたので、また改めて簡単に紹介させてもらう。保安官シェリフのガンファイトアクションをどうぞ。

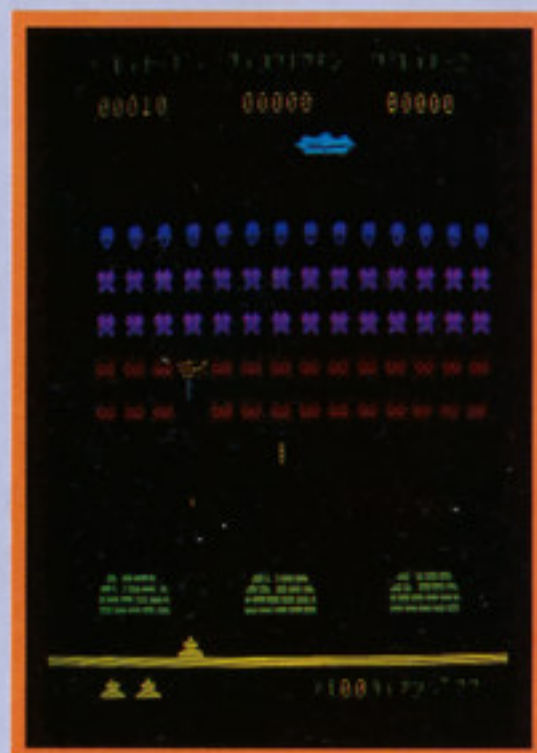
コンドルが飛んでいくときに名曲「コンドルは飛んでいく」を流すとは、なかなか憎い配慮だ。

チャンネル式またはリボルボ式と呼ばれたスイッチでの操作は慣れてくると非常に心地良い。

ならず者は四隅からダッシュをかけて攻撃してくる。出会い頭を叩くのが攻略のポイントだ。

ならず者との一騎打ち。ならず者はときたまダッシュをかけてくることがあるので距離をおけ。

3面をクリアする度にスコアは倍に倍にと、鼠算式に増えていく。それは気持ちいいほど痛快。

1979 DECO/「SPACE FIGHTER」

スペース　ファイター、1プレイヤー　1コイン。カタカナの文字の表示はデータイーストの十八番。

ゲーム業界にしては珍しい技術屋あがりのメーカー。インベーダーは11列ではなく14列で、とても豪華。

'78年タイトー「スペースインベーダー」はゲーム業界のビッグバンともいえるほどの爆発的大ヒットを起こし、それに伴いすさまじい影響を社会に与えた。そんなモンスターヒットの「インベーダー」には、多くの模倣と亜流とコピーが存在した。このデータイーストの「スペースファイター」はデータイーストのオリジナルインベーダーだが、基板はセガのデュアルボードがもとになっている。

インベーダーとインベーダーの間隔は、タイトーのそれと比べると非常に間隔が広いものになっていて、少しばかり大ざっぱな印象を受ける。音もタイトーのインベーダーの音を聞きすぎていたせいもあって、これもどうもエセ的な印象を受けてしまう。

だが、決定的にタイトーの「インベーダー」と異なる点は、常に画面上空を引っ切りなしに左右に移動し続ける巨大なＵＦＯの存在だ。一発、一発当てる度に、青、緑、ピンクなどと色が変わっていき、赤色の状態からやっと一発でしとめることが可能だ。

名古屋撃ちはできないので、インベーダーをなるべく降ろさせないように端から１列ずつ順番に倒していくのがポイント。最後の１匹を倒すと、なんと巨大ＵＦＯとの一騎打ち。撃ちもらすとＵＦＯはどんどん下降してきて、ついには下がりきって、侵略してしまう。

ＵＦＯは水色、青、緑、ピンク、赤と変わっていく。巨大ＵＦＯとの一騎打ち。もたもたしてると侵略だ。

この続編としてＵＦＯのスコアが上がる「ファントム」、３種類のゲームが楽しめる「サタン」がある。

祝!! ゲームセンター浅草"ゲーム博物館"開店

渋谷洋一が店長のゲームセンター、浅草"ゲーム博物館"がついにこの８月にオープンした。古いゲームを中心としたこのゲームセンターができるまでの経緯と英国クラシック調のゲームセンター内部とそのシステムの詳細も紹介する。

これが浅草"ゲーム博物館"。千束通り沿いにある。

エアで埃を吹き飛ばし、布で丹念に磨く渋谷洋一。

世界初の業務用テレビゲーム、アタリ「ポン」が'72年に発売されてはや20年。私たちの世代から始まるテレビゲームの文化は、空前絶後の大ブームを巻き起こしたタイトーの「スペースインベーダー」で確立された。だが、そんな新文化の継承を誰もしようとはしなかった。なにせ、創ったメーカーでさえ自社の作品を保存していないのだから。そこで、ならば私のコレクションを生かし、博物館まがいのことをしてみようといつしか思いはじめ、長い構想のもと、こうして開店という運びになった。

店内は英国クラシック調、敷地は35坪しかないので、きょう体は85台ほど。わりと小じんまりとした街のゲーセンという感じだ。

長年の努力と理解ある同志の方々のおかげで、私のコレクションもついに1000枚を超えるほどになり、設置するゲームはその中からの選りすぐりのゲーム。きっと、貴方をうならせるようなゲームに必ず出会えると自負します。

選りすぐりのゲームといっても1000枚の中からとなると、とても一度には設置できません。とりあえず店内の10台ほどは、日替りで変えていきます。それでも対応しきれない場合を想定し、リクエストに応えるようなシステムも作りました。テーブルきょう体の脇にリクエストに応えられるゲームの作品リスト(200〜300タイトル)を書き込んだメニューをぶら下げておきますので、プレイヤーはそれを見て店員に500円を支払いプレイしたいゲームを告げてください。基板を持ってきて動作チェック後、５クレジット入れます。後はそれでもまだプレイしたい場合は、そのまま百円を入れ、継続してもらってけっこうです。

１プレイ100円。と聞いて高いと漠然と感じる人もいるでしょうが、この"ゲーム博物館"は国の援助を受けているわけでもなく、私個人で経営しているわけでもないので、これは最低限の維持費だと思ってください。私もできることなら、国の援助を得て、官学的で学究的なアカデミックな本当の博物館をやりたいと思っています。しかし、これはそんな理想に到達するまでのささやかな第一歩。どうか暖かい目で見守ってほしいところです。

まだ"ゲーム博物館"は"ゲーム博物館"という名のゲームセンターなのです。博物館と違って実際にプレイして、そのゲームのすべてを感じることができます。さあ、頭の隅に置き去りにされたほこりを被った記憶の抽き出しを、どうか開けにきてください。

パンフレットなど当時の貴重な資料を一挙公開

広告、パンフレット、会社案内、価格リスト、はたまたロケーション結果表など、当時の貴重な資料を一挙公開する。'79年、'80年はゲーム業界のまさに黎明期にあたる。「インベーダー」がヒットする以前、各メーカーは何をしていたのだろう。それはまったくゲームとは、コンピュータとは、無縁の世界からの参入であったりする。逆にいえばコンピュータ関連の技術屋からこの業界に参入してきたメーカーのほうが珍しい。任天堂は花札屋だし、セガやタイトーはジュークボックスの販売で熱い競争を繰り広げていた。はたまた博打屋からの参入もあれば、豆腐屋からの参入もある。まさにときはコンピュータドリームの真っ最中であり、インベーダードリームの真っ最中である。ＩＣ関連の部品は、当時、今よりも高いものであったが、それにしてもべらぼうな値段で売られていたと、ほとほと感心してしまう。テーブルきょう体のゲームは50〜70万円と、約12年経った今でもその定価はほぼ変わりがない。むしろ安くなってきてるといってもいい。それはパソコンなどコンピュータ関連全般にいえることである。そしてコンピュータ関連業界はそろそろ安定期を迎えたのかもしれない。再びコンピュータドリーム、テレビゲームドリームといえるほどのお祭騒ぎがくるのだろうか。今度は我々の世代が、業界を変えていかなければならない。

●'81年CQ出版社トランジスタ技術2月号より

あっと驚く、"移動ゲームセンター"。大型観光バスを改造したものらしい。こういった場合、風俗営業法ってのははたして効力があるのか、行動的でゲリラ的なまさに動くゲームセンター。海の家なんかに持っていったら、結構繁盛すると思われるが、どうだろうか。サイドにスペースインベーダーと描かれているのでインベーダー時代から売れ残っていると思われる。価格は3千9百万円!!

●'73年業界誌アミューズメント6月号より

セガとタイトーのジュークボックス販売競争は激しく、当時そのわずかな差の収納枚数にしのぎを削っていたという。これは両社が発表した'73年6月現在のリクエストの多かった歌謡曲ベスト20。セガのジュークボックスでは大信田礼子「同棲時代」が1位で、タイトーのジュークボックスではガロの「学生街の喫茶店」が1位を記録している。だが、私達世代の人には、まるでピンとこない曲名。

●任天堂ゲームマシン標準価格表

今回紹介した「シェリフ」アップライトきょう体が70万円。テーブルきょう体が58万円。なお、「ボンビーN」は58万円。

●株式会社大八ゲームマシン価格表

今回紹介したタイトー「フィールドゴール」が70万円。そしてアタリのベクタースキャン方式の「ルナーランダー」が110万円。

●2-in-1テーブルきょう体

これは「アルファーファイター」というゲームと「ヘッドオン」が入ったきょう体。セガ、スペシャルデュアルきょう体のコピー品。

●日本バーリー電子機器株式会社広告

「キャプテンスタントマン」は「ヘッドオン」の亜流。「ザ・サザンクロス」は「インベーダー」の発展形。バーリーとはBally!?

●大森電気の「スペースゲリラ」

これも「インベーダー」の発展型で、なんとトーチカは、山やビル、そして木が生えている非常にリアルなものになっている。

●アイレム「PTカプセルインベーダー」

コーヒーブレイクやハイスコアが5位まで表示できるということだけでも、当時としてはわざわざ広告に載せる意味があった。

●「スペースインベーダーPartⅡ」

大ヒットした「スペースインベーダー」の続編。ものすごく派手なきょう体。人気の自信に満ちあふれているような印象を受ける。

●テーカンニュース、インカム情報

昭和54年10月19日現在、インカムトップはセガ「モナコGP」新宿で3万から5万円を一日にして稼ぐ。たいしたことはない!?

BEメガ読者プレゼント 1992年10月号

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。表に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。記入が不十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、10月8日（当日消印有効）です。当選者の発表は、本誌12月号の「びーぷるランド」で行います。
※製品の都合上、発送時間がかかることがあります。
※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。
（TEL03-5488-1216）

1 お好みメガドライブソフト

30名

2 お好みゲームギアソフト

5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1992年9月末日までに発売されたメガドライブソフト（CDを含む）あるいはゲームギアソフトに限ります。そのなかからあなたの希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。まだ発売されていないものを記入したものは、無効になります。なお、入手が困難なソフトは時間がかかる場合があります。

3 明星夜食亭「スーパーバーコードウォーズ」オリジナル限定品

3名

今、明星のカップめん『夜食亭』の上ぶた2枚で、あの「バーコードウォーズ」が当たる。それを特別にプレゼント。スゴイでしょ。

非売品／提供：明星食品

4 「THUNDER FORCEⅣ」オリジナルCD

3名

グラフィックがスゴイけど、サウンドも気合いが入ってたよね。熱い感動を呼ぶTFⅣの全曲集。アレンジバージョンも入ってます！

提供：株式会社テクノソフト

5 「デトネイターオーガン」オリジナルポスター

5名

OVAを経て、ついにMEGA-CDに登場した史上最強のヒーロー「オーガン」。店頭用のかっちょいいポスターをあげてしまおう。

非売品／提供：株式会社ホット・ビイ

6 海外雑誌「MEGA FORCE」

5名

フランスの提携誌「MEGA FORCE」を。仏語を覚えておけば、いつユーロディズニーランドに行くことになっても困らない!?

提供：MEGA FORCE 編集部

INFORMATION

夏バテというわけではないが、最近メガドライブに元気がない。

元気がないときこそ雑誌、ユーザーが積極的にセガやソフトメーカーを応援して、元気づけなければいけないと思うのだが。

とはいえ、最近セガ、サードパーティー、メガドライブ専門誌の足並みは、これまでになく乱れている。

いまは、ともかくこの低迷している市場を、みんなでなんとかしなければならない時期なのに、セガ勢のパワーは拡散するばかりだ。ともあれ本誌は、今後もやる気のあるメーカーを、どんどん応援していきたいと思っている。

次号は10月8日（木）発売予定です。

質問テレフォン

03・5488・1216

月曜日〜金曜日の午後4時から6時
※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントなどはお答えできません。

本誌ではメガドライブその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。
【資格】（ライター希望者）18歳以上の東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。
（編集雑用希望者）体力に自信のある人。
【応募要項】 ゲームに関する感想や批評（テーマ自由）を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●編集長
川口洋司
●副編集長
近藤 裕
●編集スタッフ
桑原 修
西村 亨
竹谷浩治
石坂英作
大内めぐみ
錦織 正
（スタジオハード）
中島泰司
佐々木博行
梅岡 昇
鈴木和美
小川博継
（ワークハウス）
田中 茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
鈴木 剛
脇野佳昭
（MUSE HOUSE）
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
（ターニングポインツ）
吉岡聖乃
Spesial Thanks:
MEGA PLAY(U.S.A)
TILT CONSOLES(France)
MEGA FORCE(France)
SEGA FORCE(England)
●編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
吉田 滋
●編集協力
折原光治
青山ようこ
梶原 智
小林 仁
戸塚 義一
鈴木智由
櫛田理子
渋谷洋一
永田洋子
石渡健太
八島久幸
●レイアウト
渡辺 縁
ギャングランド
村田雅英
蝦名文伸
星 涼二
大橋広史
黒川浩二
土井野修清
水野康子（Y2）
●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
大屋哲男
●イラスト
山内 真
八重樫彩藏
吉村勇子
湯川安芸子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

10月17日創刊

月刊
PC
PERSONAL COMPUTER

購入可能なパソコン関連製品の情報をすべて網羅

話題のパソコン、ソフト、周辺機器を
100ページ以上でレビュー

テストデータも交え、人がモノを語る

エンタテイメントも充実したビジュアルな誌面構成

いま大型のまったく新しいパソコン誌が誕生します。その名も「PC」。もちろんPersonal Computerの頭文字です。16ビットパソコンが誕生して10年。パーソナルコンピュータ市場は複数のアーキテクチャが勢力を競い合うなかで、量的拡大・多様化に加速がかかり、いよいよ混沌としてきました。もはやユーザーには、自分が使っていくパソコンの真の姿が見えにくくなってきています。いまどんなパソコンを選べば良いのか。パソコン関連製品を購入していくユーザーにとって、必要な製品情報を提供する“パーソナルコンピュータ総合情報誌”として、「PC」がデビューします。

[創刊号の主な記事]

■ユーザー投票により、パソコン、周辺機器、ソフトのそれぞれのベスト製品を選出
PCが選ぶ、92年パソコン　ベストプロダクト！

■Windowsのための、ハイレゾ 486パソコンのベスト1！

■使いやすくて表現力豊かなワープロ王は？

■98、Mac、DOS/V、TOWNS、X68000
ゲーム上手で選んだベストなパソコンは？

■特別付録
オリジナルディスクラベル

※誌面内容は予定ですので、変更になる場合があります

毎月18日発売/A4変型判/定価580円（税込）

“月刊PC”では投稿を募集します

新パソコン情報誌“月刊PC”は、パソコンユーザー参加型メディアです！
あなたの生の声を、広く全国のパソコンユーザーに伝えます。

●READER'S REVIEW
実際にパソコン関連製品を使ってみて肌で感じた、製品の良かった点、がっかりした点を書いて、他のユーザーに教えてあげよう。

●秋葉原通信
東京・秋葉原や大阪・日本橋などパソコンのメッカでの出来事を知らせて下さい。

●ハード&ソフトオリジナル利用法
マニュアルや活用本には書いていない、あなた独自のアイデア利用法を送って下さい。そのほか以下のテーマの投稿もお待ちしています。
●サポートの不平不満●読者の提案パソコン●長期稼動マシン自慢

レギュラー筆者に迫る破格の原稿料！
採用分の投稿には原稿料を支払います。投稿は原稿用紙でもフロッピー(DOSフォーマット)でもOK。ただし原稿は400字詰で上限7枚までに限らせていただきます。

あて先は
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
ソフトバンク㈱/出版事業部「月刊PC」編集部 投稿コーナー係

※月刊PCはお近くの書店でお買い求め・ご予約下さい

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社
出版事業部　出版営業局
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル ☎03-5488-1360

MEGA DRIVE

THUNDER FORCE IV

サンダーフォースIV

オリジナル12cmCDの御案内

オリジナル12cmCD第5弾『サンダーフォースIV』

『サンダーフォースIV』全曲+アレンジヴァージョンを収録!

NEW DISC

限定プレス
3,000枚
定価2,500円

壮大に広がるサンダーフォースIVの世界
全40曲を越える迫力あるサウンド群
熱い感動を呼ぶアレンジ曲も最高潮!

【CDをご希望の方は郵便振替でお申し込みください。】

THUNDER FORCE IV
Technosoft GAME MUSIC COLLECTION VOL.5
Tecno Soft

1. ◆振込先

口座番号/長崎4-⧅31860
(10万の位は空欄)
加入者名/株式会社テクノソフト

2. ◆振込用紙裏の通信欄

①お申し込み年月日 ②(〒)住所 ③氏名 ④年齢 ⑤電話番号 ⑥CDの枚数と振り込み金額 ⑦VOL.5

以上の事を郵便局備え付けの郵便振替用紙に必ず明記の上、CD一枚につき2,500円(消費税、送料込)を添え、郵便局窓口にてお申し込みください。

- CDは受付順に発送致します。
- 数に限りがありますので品切れの際はご了承ください。
- 商品発送後の返品・交換はお受け致しかねます。

スタッフ募集

(年令22才位まで)

- プログラマー
- サウンドクリエイター
- グラフィックデザイナー

詳しくは当社人事課までご連絡下さい。
TEL(0956)33-5555

●'93春完成 新社屋
○オリジナルACボード

株式会社 テクノソフト
〒857 佐世保市福石町4-14 TEL 0956-33-5555(代)

BATMAN™ RETURNS

GAME GEAR ゲームギア

バットマン・リターンズ

犯罪と欲望の渦巻くゴッサム・シティー。
この街の路地裏にまた一つ怪しい影が……。
急げバットマン!!
秘密兵器を駆使して街の平和を守るんだ!!

バットマン・リターンズ アクションゲーム
10月23日発売予定 3,500円

シャダム・クルセイダー 遥かなる大国

全5章からなる
アラビアンファンタジー!!

永い間、平和と繁栄を誇ってきたシャダム王国。ところがある日、邪悪なユフラート帝国の奇襲を受け、平和だったシャダム王国は今や滅びようとしている。きみは王子となって仲間と力を合わせユフラート帝国皇帝の野望を打ち砕くんだ!!

シャダム・クルセイダー ~遥かなる大国~
9月18日発売予定 5,500円 ロープレゲーム

いつでもどこでもゲームギア!

ゲームギア本体 19,800円
ゲームギア専用TVチューナーパック別売 12,800円

◆画面は、ハメコミ合成写真です。
◆ゲームギアソフトは、ゲームギア専用のゲームソフトです。

表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7088 お客様サービスセンター

BEEP! ▶メガドライブ◀ 1992 OCTOBER 10月号
1992年10月1日発行(毎月1回1日発行) 第8巻10号通巻94号
発行人・孫正義 編集人・橋本五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル 電話 営業03・5488・1360 編集03・5488・1253
定価480円(本体466円)
Printed in Japan
T1017659100486
雑誌17659-10